TVゲーム世代のためのスーパーエンタテイメント・情報マガジン!!

ファミコン必勝本

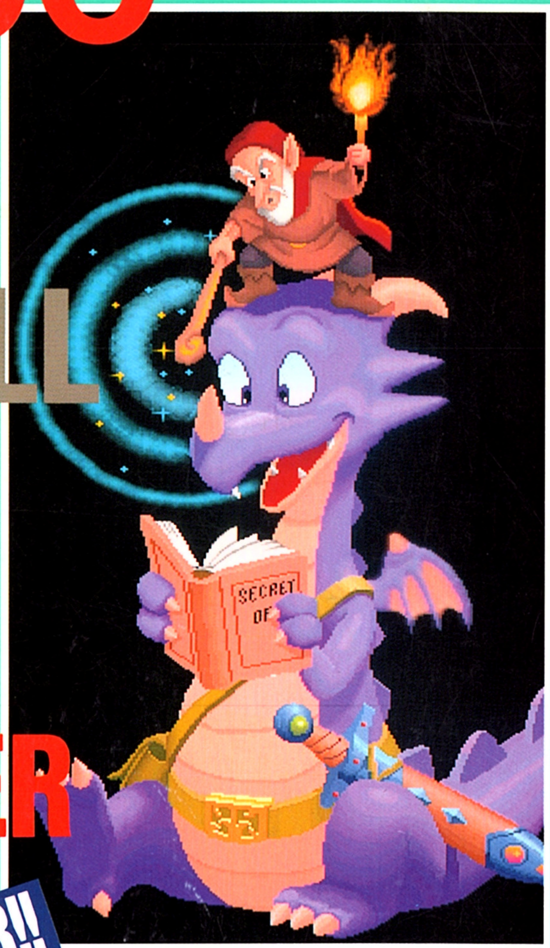
1989年12月1日発行(毎月2回第1・第3金曜日発行)
第4巻第23号通巻84号　昭和61年7月11日第3種郵便物認可

ウィザードリィ
小説&
コミックス
2大超大型新企画
大好評連載中!!
★とじこみスペシャル★

Vol. 23
1989.12.1
260 税込 YEN

●特集／これさえ読めばすべてがわかる徹底研究

ファミスタ'90



第2回ファンタジーノベルコンテスト発表!!

●全メーカー別ゲームソフトリフィル

GAME SOFT REFILL

●小説ウィザードリィII 作／ベニー松山

風よ龍に届いているか

●コミック版ウィザードリィ 作／石垣 環

ウィザードリィ外伝・ギルの迷宮

●最新ゲーム徹底紹介

HOT GAME SCANNER

スクウエアのトム・ソーヤ
V'BALL／道〜TAO
御存知弥次喜多珍道中
ベガスコネクション

SUPER!! HIPPON

アリスの電脳遊園地
最終回

●増ページ／情報いっぱい!!
ゲームボーイクラブ／PCエンジンクラブ／セガメガドライブクラブ

●大好評連載中
バグボーイクラブ／ウィザードリィ友の会
ドラゴンクエストIVジャーナル

KONAMI



トップガン
TOP GUN™
デュアルファイターズ
DUAL FIGHTERS

コナミ株式会社

本　　社　〒101 東京都千代田区神田神保町3丁目25番地
大阪支店　〒561 大阪府豊中市庄内栄町4丁目23番18号
札幌営業所　〒060 札幌市中央区北1条西5丁目2番9号
福岡営業所　〒810 福岡市中央区天神2丁目8番30号


ほとばしらない。
ほとばしります。
ほとばしる。
ほとばしるとき。
ほとばしれば。
ほとばしれーっ!!
—情報はエネルギッシュ—


ファミコン必勝本
●編集部からのお知らせ
年末・年始の「ファミコン必勝本」は、
どれもこれも、量と質が、超特大号。
増ページ＋
別冊ふろく付き
●'89年12月1日(金)発売
●'89年12月15日(金)発売
●'90年1月6日(土)発売
●'90年1月19日(金)発売

ファミコン必勝本
Vol.23
1989年12月1日号

●EDITORS
井上裕務
平林久和
降旗正子
三橋文夫
高城正顕
根本康弘
作山哲広
清水博子

●STAFF
レッカ社
キャラメルママ
ぽにーてーる
辻事務所
成沢大輔
響あきら
大堀康祐
ベニー松山
手塚一郎
ペントスタッフ
木村茂
古橋潔
中島あゆみ
木宮雅徳
内田聡
田尻智
藤森英明

●DESIGNERS
アートサプライ
バナナグローブスタジオ
遊デザイン室

●ILLUSTRATORS
品川るみ
阿知破英喜
キャラメルママ

●PROOFREADER
フラッパーズカンパニー

●COVER ILLUSTRATOR
伝陽一郎+X68000

CONTENTS



ゲーム別さくいん

COMPUTER GAMES TODAY

NEWS

ハード・ソフト・メーカー・ユーザー・人物…etc.ゲーム業界気になるトピックス　取材・文／編集部

NEW MACHINE

カラー液晶ゲーム機「LYNX」正式発表

●アタリ社、日本ゲーム市場新規巻き返しを狙う。11月20日に発売、価格は¥29800で。



↑基本操作は✚キーと２つのボタンで行う。モニター横にも３つのボタンがあり、ソフトの種類によって使いわける。単三アルカリ乾電池６本使用で、４時間の使用が可能

米国アタリ社が、かねてから開発したと伝えられていた、ポータブルカラー液晶ゲーム機「リンクス」の詳細が、10月30日、正式発表された。

本体価格は￥29800。同時発売となるソフト（ゲームカード）は各￥4300に決定、発売日は11月20日となった。

マシンの機能面では、最大4096色表示まで可能であること、基本周波数が16MHzと速く、８台まで連結が可能なことなどを説明。アタリジャパンは「リンクス」を、〝時代の流れが生んだ世界初のカラー液晶ゲーム機〟と位置づけ、市場の開拓を目指している。

また米国アタリ社が開発した「リンクス」は、アタリジャパンが製造元となり、総発売元をパソコン流通業界の㈱ムーミンがつとめる体制をしくことになった。「リンクス」は日米同時発売であるが、２国合計で年内に16万台の販売を見込んでいるという。

対応ソフトは、ハードと同時発売で４本が、さらに年内に追加２本、計６タイトルが発表されている。（下表参照）具体的なサードパーティ各社は公表されていないものの、日本では10数社が非公式な参入の意向を示しているらしい。

ところで、発表されたゲームの性格や、マシン特性（カラー・拡大・縮少機能搭載）から、「リンクス」はグラフィックを重視したアクションゲームを楽しむためのマシン、としてスタートを切ったといえる。思考型パズルゲーム全盛の「ゲームボーイ」とは自然と一線を画した感も。「リンクス」は今後、「ゲームボーイ」と競合する商品となるか、それとも共存して携帯ゲーム機を、さらにメジャーな娯楽メディアに押し上げるか、に次の興味は移る。



↑「リンクス」の特徴、反転をしたところ。操作する手が通常の逆になる

《制御機能》

C P U	65C02(カスタム)
メ モ リ	64KB(VRAMワークエリア、プログラム用含む)

《表示能力》

画　　面	3.4インチ、カラー液晶、バックライト付き
表示色数	最大4096色
特殊機能	画面上下反転
分　　解	160(H)×102(V)ビットマップ
スプライト	㈮MA×256個㈯無制限
スプライト表示数	256個 (横)32個
スクロール	上下、左右



↑「カリフォルニアゲームス」のサーフィンの画面



↑「リンクス」を発表する㈱アタリジャパン東海社長（写真中央）

年内発売予定の対応ゲーム

▼下記のタイトルはエピックス社からリリースされる

エレクトロコップ ELECTRO COP	タイトルからして未来を感じさせる３Dアクション。前後ともに移動でき、パワーアップしつつ、敵ロボットを破壊し進む。
ザ・ゲーツ・オブ・ゼンドーコン THE GATES OF ZENDOKON	横スクロールのシューティング。ダメージ制の自機をあやつり、奇抜なステージをいく。派手めなＳＴＧといえよう。
ジェムクエスト GEM QUEST	「ガントレット」タイプのアクション。舞台はダンジョン、鍵を手に入れ、モンスターをなぎ倒し、フロアの出口を見つける。
モンスターデモリッション MONSTER DEMOLITION	怪獣や巨大なゴリラを操作して、街を破壊する、気持ちよさそうなアクション。ダメージを受けたマイキャラは縮んでいく！
カリフォルニアゲームス CALIFORNIA GAMES	サーフィン、ＢＭＸ他全４種類のスポーツが遊べる。キャラクター、背景ともに緻密なグラフィックが目を引く。
ブルーライトニング BLUE LIGHTNING	３Dシューティング。「アフターバーナー」のようなバルカン、照準ロックオンのホーミングを駆使して、海上、陸上を進む。

NEW MACHINE

日電HE、「PCエンジンシャトル」「PCエンジンコアグラフィクス」を発表

●「スーパーグラフィクス」に続くニューマシンで、PCエンジンは3機種の新体制に。

日本電気ホームエレクトロニクスは、PCエンジンの新機種を２種、発表した。ともに現行のPCエンジンと主要な機能・性能に変更はなく、ソフトも完全互換を原則としている、いわばマイナーチェンジの範囲内のマシンといえる。しかし、先に（10月７日）発表された「PCエンジンスーパーグラフィクス」を合わせると、〝３つのPCエンジン〞が誕生したことになり、大きな関心が注がれることは間違いない。

以下は新２機種の主な変更点である。

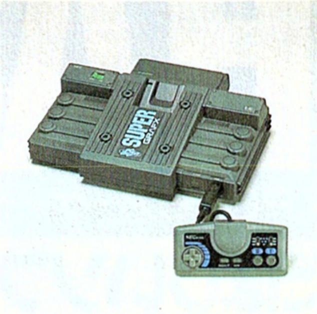
◉PCエンジンシャトル
11月22日発売／￥18800(税別)

普及機を目指す。PCエンジンと同じ性能だが、コア構想対応の拡張バスはなく、Huカード専用。ただしＡＶ出力、ステレオサウンド出力、ターボパッドを標準装備している。またバックアップユニット専用端子はついており、マルチタップ、ターボスティック、各種パッド、イラストブースタの使用は可能だ。(プリントブースタは使用できない）外観デザインは宇宙船をモチーフにしたものに改めたという。

◉PCエンジンコアグラフィクス
12月８日発売／￥24800(税別)

現行のPCエンジンの事実上の後継機種。諸機能は「シャトル」同様、現行機との差はなく、もちろんコア構想に対応している。またＡＶ出力、ステレオサウンド出力、ターボパッドが標準装備になった点も､「シャトル」と同じである。現在、また今後発売される周辺機器には、もちろんすべて接続が可能。外観デザインは現行型を継承した新しいものに｡「スーパーグラフィクス」を含めた３機種のなかの、標準機種として位置づけられている。

日本電気ホームエレクトロニクスは今回の３機種を並列させる商品展開を以下のように説明している。



↑先行して発表された上位互換機､「PCエンジンスーパーグラフィクス」

「現行のPCエンジンでは､カバーしきれていないニーズに応えるのが、主な目的。Huカードでゲームだけをしたいユーザー、コア構想に魅力を感じるユーザー、それに加えて、より高度なゲームを求めているユーザーに対応させていきたい」(同・広報室)

また流通関係から評価の高くなかった、と伝えられる外観デザインの刷新の狙いもあるようである。

しかし当然ながら、コンピュータの追加機種発表または、モデルチェンジには、何らかのユーザーの不安感がつきまとうのも事実である。上記のメーカーサイドの戦略による市場の活性化と、ユーザーの不安感。しばらくの間、両者のつな引きは続きそうである。

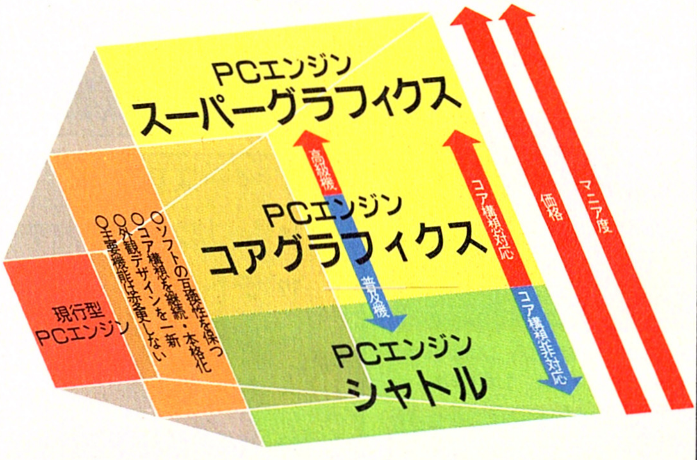
来年はおそらく任天堂が「スーパーファミコン」を発売する年。それを見越しての布石ということで、今年は新ハードが大いに話題になった一年であった。1989年も大詰めになって、PCエンジンは大きく動いたわけだが、その意味は２通りあるように思われる。ひとつは､「スーパーファミコン」を包囲するため。もうひとつは「ファミコン」後の８ビット機市場を優位にするための２点だ。同社の「ハード強化路線」の成否は来年に問われるはずだ。



PCエンジンシャトル
11月22日発売 ￥18800（税別）
PC Engine Shuttle

PCエンジンコアグラフィクス
12月８日発売 ￥24800(税別)
PC Engine CoreGrafix

【新PCエンジンの3つのポジション】



1989年――新ゲームマシンのおもな動き

4月21日●ゲームボーイ発売
7月28日●スーパーファミコン仕様公開
11月20日●リンクス発売
11月22日●PCエンジンシャトル発売
11月30日●PCエンジンスーパーグラフィクス発売
12月8日●PCエンジンコアグラフィクス発売

ゲームメーカー週間株式市況 10/23〜11/2

メーカー	始値	高値	安値	終値	前号比
任天堂	15000	15300	13500	14000	▼1200
コナミ	8310	8350	6750	7380	▼730
セガ	5030	5750	5250	5750	▼860
ナムコ	2040	2040	1900	1920	▼80



FAMI-COM TOP 30

読者がえらんだほしいソフト

「ファミコン必勝本」Vol.22のアンケートハガキより

順位	前回		タイトル	メーカー / 得点	コメント
1	1	→	ドラゴンクエストIV	エニックス 564	超人気ＲＰＧ、ドラクエシリーズの最新作、発売は'90年２月、４ＭＢバックアップ。 ￥8500
2	4	↑	ウィザードリィIII	アスキー 333	III発売!! のウワサが広まるやいなや初登場。前作でキャラを育てはじめた人も多いのでは…。
3	3	→	ファイナルファンタジーIII	スクウェア 310	人気ＲＰＧ「ファイナルファンタジー」シリーズの３作目。４Ｍでさらにグレードアップ。
4	2	↓	ドラゴンボール3	バンダイ 67	人気キャラクターのシリーズ第３弾。２の時に好評だったカードやアニメーションバトル復活。
5	6	↑	ベストプレープロ野球II	アスキー 66	野球シミュレーションとしてその名を轟かす「ベスプレ」第２弾。わかりやすさを重視。
6	8	↑	遊遊記	任天堂 65	「新・鬼ヶ島」の良さが見事に受け継がれた、ディスク２枚組のコミカルアドベンチャーゲーム。
7	5	↓	ファミスタ'90	ナムコ 63	ついに「ファミスタ」もシリーズ５弾。バッテリーバックアップ機能・リーグモードが新設。
8	—	↑	悪魔城伝説	コナミ 57	ドラキュラシリーズ３作目。純粋なアクションに立ち戻り、さらにルート選択が加わった。
9	7	↓	女神転生II	ナムコ 43	熱狂的ファンを持つ３ＤタイプのＲＰＧ。評判だった「邪教の館」がさらにパワーアップ。
10	23	↑	双截龍II	テクノスジャパン 39	派手なケンカアクションの続編。前作以上の大技がビュンビュンとびだす。２人同時プレイも可。

順位	前回	タイトル	メーカー
11	9	イースII	ビクター音楽産業
12	14	トップガンデュアルファイターズ	コナミ
13	19	テトリス	ＢＰＳ
14	—	マイト&マジック	学研
15	—	悪魔くん	バンダイ
16	12	信長の野望・戦国群雄伝	光栄
17	—	アドバンストダンジョンズ&ドラゴンズ	ポニーキャニオン
18	—	イメージファイト	アイレム
19	—	東風	ナツメ
20		寺尾のどすこい大相撲	ジャレコ
21	—	キャプテン翼2	テクモ
22	—	がんばれゴエモン外伝	コナミ
23	24	スクウェアのトムソーヤ	スクウェア
24	28	新・里見八犬伝	東映動画
25	—	MOTHER	任天堂
26	—	フリップル	タイトー
27	17	エモやんの10倍プロ野球	ヘクト
28	—	V'BALL	テクノスジャパン
29	—	ウルトラマン倶楽部2	バンダイ
30	16	ゴルフッ子オープン	タイトー

●ビッグ・タイトル出揃う！

トップ10内は前号から大きな変化はありません。8位にコナミの悪魔城伝説がランクインして、ほぼ続編、続々編ものビッグタイトルは出揃ったようです。この中で、いわゆる年末商戦の時期に発売されるのは、ファミスタ'90、悪魔城伝説、双截龍IIの3本きり。発売が近づくにつれ、ランクがどう動くかも注目。トップ10外では初登場組が目立ちますが、強力なソフトがいまひとつという印象。渋めながらも良質なソフトはあるのですが……。



↑1990年代最初の大ブームになることまちがいナシ「ドラゴンクエストIV」



↑前々回7位、前回6位、今回5位と着実にランクアップの「ベストプレーII」

●得点の計算方法…メーカー名の下の得点は、アンケートはがき１枚につき、１位に３点、２位に２点、３位に１点を与え、満点が1000点になるように換算したものです。

TOYSHOP TOP 10

おもちゃ店売れ筋トップ10

順位	前回	タイトル	メーカー
1	―	ドラゴンボール3	バンダイ
2	―	テトリス	B.P.S
3	―	超人ウルトラベースボール	カルチャーブレーン
4	4	スーパーマリオブラザーズ3	任天堂
5	1	ツインビー3	コナミ
6	2	MOTHER	任天堂
7	―	レーサーミニ四駆	コナミ
8	6	ファミスタ'89	ナムコ
9	―	スプラッタハウス	ナムコ
10	―	新・燃えろ！プロ野球	ジャレコ

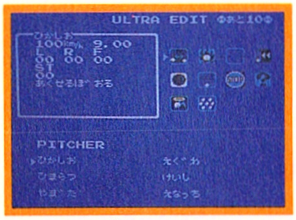


↑どこのおもちゃ屋さんでもよく売れてるという話の「ドラゴンボール3」

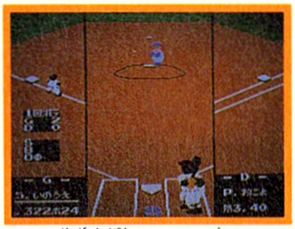
●ドラゴンボール3浮上

「ドラゴンボール3」が1位。再販で2位に踊り出た大物「テトリス」を大きく離しての1位でした。発売初日から各店とも動き良く、人気の高さを示しました。3位は「超人ウルトラ～」。野球ゲームファンを着実に獲得し、「ファミスタ'89」を押しのけたかっこうで上位に食い込みました。「マリオ3」は4位を変わらず。「ツインビー3」「MOTHER」はランクダウン。「～ミニ四駆」「スプラッターハウス」「新・燃えろ～」はこの夏の発売でしたが、ここにきてTOP10に復活してきました。

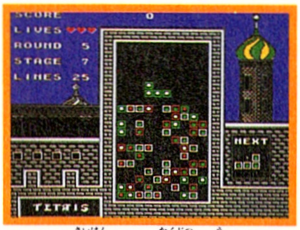
新作、旧作もみ合っての争いがしばらく続いてきましたが、もうすぐ12月。12月のファミコンソフトの売り上げは、俗に他の月の3倍とも6倍ともいわれてます。ビッグなシーズンがもうすぐ。



↑いきなり3位のカルチャーブレーン「超人ウルトラベースボール」



↑「'90」発売直前になっても売れつづける「ファミスタ'89」



↑やっぱ再販すると確実に売れまくる定番商品「テトリス」

そろそろクリスマスも近づいてきて、街のおもちゃ屋さんも忙がしくなってくる今日この頃、まずは東京原宿のキディランドにお話をうかがってみた。

「現在、うちでよく売れているのはバンダイの『ドラゴンボール3』ですね。その他はB.P.S.の『テトリス』でしょうか。それからゲームボーイが品切れ状態で、10月に予約していただいた方に入荷次第お渡ししているんですよ。現在は予約すら受け付けてない状態でして。ちなみに当店では今月16日からクリスマス用のディスプレーを始めます。」

次は東京秋葉原、マルゼンムセンの真下さんのお話。

「うちでは『ドラゴンボール3』『超人ウルトラベースボール』が売れ筋です。あと光栄の『麻雀大会』を会社帰りのサラリーマンが買っていきますね。これから期待したいのは、来月ナムコから発売される『ファミスタ'90』やPCエンジンのソフトですかね。ちなみにゲームボーイは当店でも品切れ状態で、お客様に申しわけないです。」

GAMEBOY TOP 5

読者がえらんだトップ5

順位	前回	タイトル	メーカー
1	1	魔界塔士SA・GA	スクウェア
2	2	テトリス	任天堂
3	3	平安京エイリアン	メルダック
4	―	ネメシス	コナミ
5	―	バットマン	サン電子



↑やはりモノトーンでもグラディウス人気は強し、コナミの「ネメシス」

●「ネメシス」初登場！

3強は変化なし。ゲームボーイ版「グラディウス」の「ネメシス」と、FC、MDに続いて発売が決定した「バットマン」がそれぞれ初登場です。「ネメシス」はゲームボーイ初の本格シューティングゲーム。パワーアップも健在で、今後さらに上位にくい込んでくるでしょう。「バットマン」はACGで詳細は不明ですが、映画と共に人気も急上昇です。

～読者の声～

●TMネットワークのゲームは、ファンじゃない人でも楽しめそうですね。ほんのちょっとばかり期待しています(私はファンではありません)。あと、いーかげんに、「イースII」には発売日未定のらんからぬけ出してほしいです。早くやりたくて死にそーです。 (静岡県・寺沢桐子)

●おれって運がいーです。先日、店じまいってことで、「ウィザードリィII」が1980円で売っていたので、即買いました。ほんとにラッキー。 (愛知県・栗田朋慈)

●ディスクで「テトリス」を出してほしい。対戦もできるやつを。 (佐賀県・宮崎あきら)

●「ドラクエIV」のおかげで、IVとVの区別がついた。 (千葉県・新行内一郎)

●「おもちゃ店」の集計は、キディランド(東京・原宿)、奥野かるた店(東京・神田)、伊勢丹、西武百貨店池袋店の協力を得て、本誌編集部が独自に集計し、まとめたものです。

PC-ENGINE TOP 10

読者がえらんだほしいソフト

「ファミコン必勝本」Vol.22のアンケートハガキより

順位	前回	タイトル	メーカー	票数	コメント
1	1	源平討魔伝	ナムコ	90	とにかくプレイしてほしいゲーム。あの動きは、どーやっても写真じゃ伝えられないからね。
2	2	イースI・II(CDロム)	ハドソン	63	グラフィックがすごい！　声優がすごい！　ゲームもおもしろい!!　あー、楽しみだ。
3	5	PC原人	ハドソン	61	着実にランク・アップする良質のアクションゲーム。マニアには物足りないか？
4	9	ダライアス	NECアベニュー	56	来年1月のCD版発売に向けて、虎視眈々とトップを狙う。シューティングの定番になれるか？
5	4	スーパー桃太郎電鉄	ハドソン	39	とにかく、桃太郎は、ハドソンの顔になりつつある。この桃鉄もすっかり定着したようだ。
6	6	スーパー桃太郎伝説	ハドソン	34	桃太郎シリーズは、さらに伝説II（RPG）、活劇（ACG）と続く。次はSLGなのかなぁ？
7	—	ラストハルマゲドン(CD-ROM)	ブレイングレイ	28	パソコンのロングセラーRPG。主人公である魔物たちがLVアップすると、変身、合体する。
8	3	オーダイン	ナムコ	22	最近は、香奈ちゃんモード専門になってしまいましたがね。にしても、息の長いゲームですな。
9	10	弁慶外伝	サン電子	20	本宮ひろ志デザインのキャラ・モンスターがピッタリはまった期待の和風RPG。
10	—	大地くんクライシス	サリオ	19	牛の一家が主人公のファームSLG。とってもミョーな味のある、魔訶不思議なゲーム。

●やはり「源平討魔伝」強し

トップは不動の源平討魔伝。オリジナルの人気、カンペキの移植で、発売までは（もしかして以後も）安泰でしょうか？　以下、おなじみのゲームが続きます。エンジンのタイトル数もずいぶん増えましたが、あまりかわりばえしないのは残念です。もっとも、情報不足ってこともあるのでしょうが…。ACG、STG、RPGとバランスのとれたTOP-10ですが、やはりRPGが4本と強みをみせています。ユーザーはRPGに飢えているんでしょーね。エンジンにも、DQ、WIZ、FFに肩を並べるRPGの登場が待たれます。



↑ベスト3にランクイン！　原始を舞台のACG、ハドソンの「PC原人」

VOICE

今回は、発売直前に初登場10位にランキングされた「大地くんクライシス」を発売するサリオの営業担当、中茎氏にお話を伺った。

「我が社で初めて開発したPCエンジンソフトがランクインされて非常にうれしく思っています。発売もまぢかですが発売後もランキングが上がってくれればもっとうれしいですね。当社はもともとコンピュータ関係のソフトやハードの制御系のものを主に作ってきた会社ですので一般の方にはなじみが薄いと思いますが、これからゲームの方にも力を入れていきたいと思っておりますので『大地くんクライシス』同様、サリオもよろしくお願いします」

牛の一家が主人公。一風変わった農業シミュレーションゲームのランキング、次回が楽しみです。

MEGADRIVE TOP 5

読者がえらんだトップ5

順位	前回	タイトル	メーカー
1	1	ソーサリアン	セガ
2	3	ヴァーミリオン	セガ
3	2	テトリス	セガ
4	5	大魔界村	セガ
5	—	ゴールデンアックス	セガ



↑業務用より移植、「ゴールデンアックス」が5位に初登場

●一般とユーザーの違い

最近気がついたんですが、メガドライブを待っている人は新作を欲しがり、持っていない人は「ソーサリアン」や「テトリス」などのビッグタイトルを書いてくる傾向があるようです。とすると「ヴァーミリオン」と「ゴールデンアックス」の2タイトルがユーザーの注目ということになります。もう少し年末物が入ってきてほしいですが。



→来年2月に発売予定のAC・STG「重装機兵レイノス」



←面数で勝負、メサイヤの「史上最大の倉庫番」

VOICE

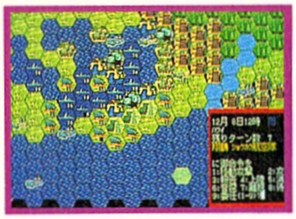
来年に入ってから、2タイトルを発売予定のメサイヤ。今回は松田さんにインタビューしてみた。

「メガドライブでは未開拓のジャンルであるパズルに目をつけて、今回の『史上最大の倉庫番』を考えました。面数は250面、他には負けませんよ。また『レイノス』はSTGアクション。期待して下さい」

PERSONAL COMPUTER TOP 10



↑キャラクターに特徴が。工画堂スタジオの「ラ・ヴァルー」



↑前回1位からいきなりランクダウン光栄の「提督の決断」

●新作ソフト目白押し！

前号に引き続き、パソコンソフト業界は新作のラッシュ。業界の活性化を促す意味では歓迎されるべき現象ですが、その新作を見てみると小粒ばかり——という印象を受けてしまいます。今回のトップ10にランキングされた内でも、おそらくその半分が2度とここに顔を出さないのでは、と予想がついてしまうぐらいなのです。悲しいなあ。さて、今号の第1位は、もうお馴染みのコンパイル「ディスク・ステーション7号」。今回収録されているのは、縦スクロール型のシューティングゲームです。2位の「テトリス」と3位の「斬」に関しては、特にコメントはありません。どちらも買って損はしないでしょう。7位に初登場したのはゲームアーツの新作「ぎゅわんぶらぁ麻雀パズルコレクション」。タイトルが、そのソフトの内容を物語っています。光栄の「提督の決断」の8位転落はショッキングです。原因はもちろん不明。

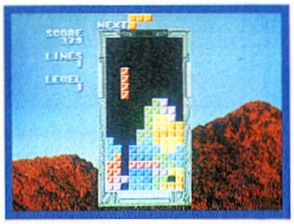
パソコンゲーム売れ筋トップ10

順位	前回	タイトル	メーカー	機種
1	—	DISC STATION	コンパイル	MSX2
2	5	テトリス	B.P.S	PC-9800、8800、X1他
3	2	斬(ZAN)～陽炎の時代～	ウルフチーム	PC-9800シリーズ
4	—	DUEL	呉ソフトウェア工房	PC-8800シリーズ
5	—	機動戦士ガンダム	ファミリーソフト	PC-9800、8800、MSX2
6	—	ウィングス	ブロダーバンドジャパン	PC-9800、X68000
7	—	ぎゅわんぶらぁ麻雀パズルコレクション	ゲームアーツ	PC-8800シリーズ
8	1	提督の決断	光栄	PC-9800シリーズ
9	4	信長の野望 戦国群雄伝	光栄	PC-9800、8800、X1、MSX2
10	—	ラ・ヴァルー	工画堂スタジオ	PC-8800シリーズ

●零戦シューティングだ！

この「ウイングス」のメーカーがブローダーバンド・ジャパンとわかれば、アップルからの移植だと気づくでしょう。ところが、アップル版では日本軍と戦う設定が、日本版では逆にアメリカ軍をやっつけるといった風に変わっているのです。発売する国によってアレンジを加える神経の細かさが実った第6位なのかもしれませんね。対応機種は98とX68。

ARCADE GAMES TOP 5



↑すべてのゲーム機で人機を総ナメの「テトリス」

●ランキングに2新作が

またしてもトップはテトリス。これでテトリスの首位は連続11カ月となりました。今日のビデオゲーム業界の基礎を作ったスペースインベーダーのヒットもこれほどは続きませんでしたから、この記録は驚くべきことです。ここのところさほど変動のなかった5位内のランキングですが、今月は2つの新作が入ってきました。どちらも一般受けしやすいスポーツ物。1つはサッカー物のワールドカップ'90、以前発売された同名のソフトの第2弾。もう1つはアクション物に定評のあるテクノスのプロレスゲームWWFです。



↑「ファイナルラップ」に頭を押さえられている「スーパーモナコＧＰ」

アーケードゲーム人気トップ5

テーブルゲーム

順位	前回	タイトル	メーカー	解説
1	1	テトリス	セガ	御存知、ソビエト生まれの人気パズルゲーム
2	—	ワールドカップ'90	テクモ	トラックボールを使わないサッカーゲーム
3	—	WWFスーパースターズ	テクノス	テクノスジャパン十八番の肉迫格闘プロレス
4	4	エリア'88	カプコン	原作を忠実に再現したシューティングゲーム
5	5	実力!!プロ野球	ジャレコ	燃えプロでノウハウを掴んだジャレコの野球

体感ゲーム（アップライトコックピット型）

順位	前回	タイトル	メーカー	解説
1	1	ファイナルラップ	ナムコ	2～6人まで遊べるレースゲーム
2	2	スーパーモナコGP	セガ	本物指向の大迫力ドライブシミュレーション
3	5	ハード・ドライビング	アタリゲームズ ナムコ	ウイニングランを、上手くバージョンアップ
4	4	オペレーション・サンダーボルト	タイトー	2人で遊べるアップライト型の射撃ゲーム
5	3	ウイニングラン	ナムコ	一番最初に3Dホリゴンを使用したゲーム

●パズルゲーム人気がぜん強し

アミューズメントマシンショウが終わってから1月ちょいが過ぎ、ゲームセンターにもショウに出展されていた新作が2～3機種ですが出始めてきました。そんな中で今一番の注目株がコナミの『クオース』テトリスタイプのパズルゲームでサラリーマンを中心に人気急上昇中!!

●以上の集計は、㈱日本ソフトバンク、アミューズメント通信社の協力を得て、本誌編集部が独自に集計し、まとめたものです。

SOFT SCRAMBLE

●これがおすすめ●ソフト・スクランブル

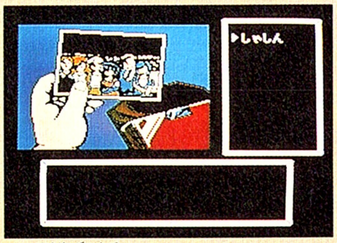
過去4号での順位	Vol.19	Vol.20	Vol.21	Vol.22	Vol.23
	ベガス	―	―	―	―
	ゴルフ	―	―	―	16
	トムソ	―	18	―	24
	未　来	―	―	―	―
	道	―	―	―	―
	ホステ	―	―	―	26
	ジャッ	―	―	―	―

過去4号での順位	Vol.19	Vol.20	Vol.21	Vol.22	Vol.23
	バリ伝	―	―	―	―
	原　人	―	―	10	5
	孔　雀	5	―	―	―

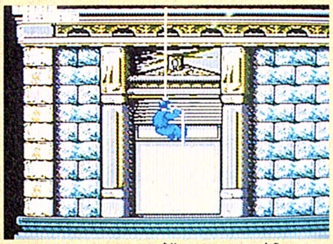
11月25日～12月1日発売スケジュール				
11/25	FC	ゴルフッ子オープン	タイトー
25	MD	孔雀王2・幻影城	セガ
28	GB	ゴルフ	任天堂
29	PC	バリバリ伝説	タイトー
30	PC	バトルエース	ハドソン
30	FC	スクウェアのトムソーヤ	スクウェア
12/1	FC	未来戦史ライオス	バック・イン・ビデオ
1	FC	道～TAO～	バップ
1	FC	ホステージ	ケムコ
1	FC	コンフリクト	ビック東海
1	PC	MR.HELIの大冒険	アイレム

年末が近づいた!

いよいよ11月も後半。今年も残すところあとわずかになりました。クリスマスも近づきプレゼントをせしめるシーズンまであとわずか。プレゼントにゲームソフトを買ってもらうっていう人はこのソフトスクランブルを読んでどのゲームをねだったら一番おトクなのかよ～く考えて、楽しい冬休みを過ごしましょうね。



↑24日発売予定。AVGでカジノゲームも楽しめる「ベガスコネクション」


↑ハードボイルドな味がなかなか楽しませてくれる「ホステージ」



↑さてPCエンジンで、グンの走りが楽しめるか!? 「バリバリ伝説」

FC ベガスコネクション

コマンド選択タイプのAVGにカジノゲームがミックスされている。カジノゲーム(ブラックジャック、ルーレット、スロットルマシン)だけでも遊べる。



■シグマ商事
■11月24日発売
■¥9600(税抜き)
■カセット

●プレイできたのがストーリーのほんのとっかかりまでしか入ってないサンプル版だったから、アドベンチャーの部分はちょっとコメントできません。ま、いちおーハードボイルド調に仕立て上げられてるってことみたいだけど。カジノゲームの方はそんなに悪くないデキだと思います。ただ、カジノで勝たなきゃ次の展展へ進めないっていう設定、ストーリーがよっぽど面白くないと、ツライかもね。　(ニョクマム古橋)

●1つのヒントを得るために大金を稼いでかなきゃならないという、とてつもなく大変そうなゲームだけど、これって暇つぶしにはもってこいだよね。プレイしたサンプルロムには、ほんのさわりの部分しか入ってなかったもんでAVGの感想といっても、いまいち出てこないけど。しいていえば全体的にもったりしてるって感じかなあ。アカ抜けてないっていうか…。ま、カジノ遊びはそこそこいけるけどね。　(AYU♥)



難易度	★★☆☆☆

操作性	♥♥½♡♡
グラフィック	♥♥½♡♡
BGM	♥♥♡♡♡
熱中度	♥♥♡♡♡
総合評価	♥♥½♡♡

FC ゴルフッ子オープン

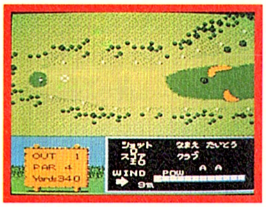
3Dのショット画面と、上から見た飛球画面で構成されたゴルフゲーム。キャディや対戦プレイヤーの個性づけがされている。番外アトラクション多数。



■タイトー
■11月25日発売
■¥5900(予価、税抜き)　■カセット

●いろいろな人とパーティーを組んでコースをまわる、ということの楽しさに焦点を当ててみました、てな感じ。着眼点は悪くないし、その目的も充分にゲームの中で達成されていて、クオリティ的にも水準はクリアしていると思う。だけど欲をいえば、ゴルフゲームの「ゴルフ」の部分に対するこだわりと、もうひと工夫が欲しかった気がする。あんまり簡単にチップインしすぎるような気がしたんだけど。　(内田聡)

●勝負やスポーツというよりも、アマチュアゴルファーの楽しい休日をゲームにした感じ。プロっぽいぎすぎすしたムードがなくて、なぜかリラックスして遊べる。これは利点だ。難はコースの雰囲気がビンボなこと。少なくとも名門じゃあない。平日ゴルフパック優待券の気分になる。嫌いじゃないけど。ところで冒頭にタイトーの重役の名前が実名で出てくる。しかもキャンセルができない。どういう意味か?　(ヒラ坊)



難易度	★★☆☆☆

操作性	♥♥½♡♡
グラフィック	♥♥♡♡♡
BGM	♥♥♡♡♡
熱中度	♥♥♥♡♡
総合評価	♥♥½♡♡

FC スクウェアのトム・ソーヤ

1855年のアメリカを舞台にした、海賊の宝探しRPG。剣や魔法はないがオリジナルの必殺技が武器となる。ゲーム中様々なイベントが盛り込まれている。



■スクウェア
■11月30日発売
■¥6500(税抜き) ■カセット

●これまでのRPGというイメージからいくと、っぽくない部分がたくさんあって新鮮な感じ。とくに必殺技の使用法は秀逸で、戦闘シーンではこの必殺技攻撃にハラハラドキドキさせられます。ただ、戦闘シーンで集中攻撃したときに敵が倒されても、次の敵に攻撃が移れないというFF方式はそのままで、これって現実的でなくて不満なのです。どうしてスクウェアさんはここの部分を直してくれないのでしょうか。(RYOII)

●ぼくは、かなり目新しい物好きなので、「新機軸」と聞くと、すぐに飛びつく方です。が、やはり重要なのは、それがきちんと消化されているかどうか、だと思います。遊びやすく、かつおもしろくない新機軸など、何の役にも立ちません。まあ、人によって感じ方は違うでしょうけれど。このゲームをプレイして、そんなことを考えました。いいゲームになりそうなだけに、とても惜しいです。(手塚一郎)



難易度	★★★☆☆
操作性	♥♥½♡♡
グラフィック	♥♥½♡♡
BGM	♥♥½♡♡
熱中度	♥♥♡♡♡
総合評価	♥♥½♡♡

FC 未来戦史ライオス

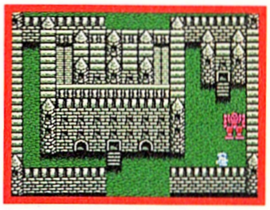
既存のアニメキャラではなく、オリジナルのキャラで勝負したシミュレーションゲーム。RPGファン、メカニックファンにも楽しめる要素を含んでいる。



■パック・イン・ビデオ
■12月1日発売
■¥6300(税抜き) ■カセット

●敵を倒した時の「わーい、わーい」というかわいいセリフに胸を打たれた。バトルアーマーなんつうゴツイロボットが主役にしては、なんともほのぼのとした雰囲気のシミュレーションゲームだ。マップが広すぎるせいか、1ターンの進み方がトロイのが難点。だけど自動モードで全部COMに任せてプレイヤーは観戦にまわる、という手もある。これは楽。自分でやるよりこっちのが楽しいかもしれない(?) (内田聡)

●このゲームのために作られたオリジナルのキャラクター・シナリオなのですが、メカニックがかなりマニアックに作られていて、アニメファンの心をくすぐる出来映えです。それに比べて、ストーリーのつなぎとなるMAPがグラフィック的にもデザイン的にも大切にされていない感じがします。シミュレーションゲームにプレイヤーを引き込むには、その点も重要な要素だと思うんですけど、残念です。(マッキー)



難易度	★★☆☆☆
操作性	♥♥♡♡♡
グラフィック	♥♥♡♡♡
BGM	♥♥♡♡♡
熱中度	♥♥♡♡♡
総合評価	♥♥♡♡♡

FC 道～TAO～

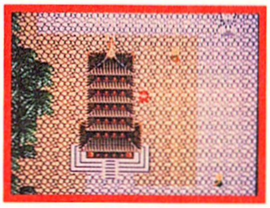
コマンド選択タイプのRPGだが、戦闘モードはAボタン連打のアクション風。仏、経典、八掛…などの言葉が登場する宗教的ムードのあるゲーム。



■バップ
■12月1日発売
■¥5500(税抜き) ■カセット

●プレイ中の情報を、文字や数字に頼らずグラフィックで表現する、この姿勢が好きです。しかし、その肝心のビジュアルが貧弱なのは何ともナサケナイ気がします。また、RPGにおける最も重要な要素(と思われる)戦闘シーンが、Aボタン連打という単調かつツライ"作業"になってしまっているのも悲しい。シナリオや世界観も個性的ではありますが、一般人にはわかりにくいんじゃないかなあ。うう。(杉森建)

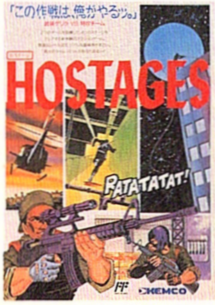
●他のRPGとはちょっと違う雰囲気を持ったRPGだよね。好き嫌いはでるだろうけどオリジナリティを感じる。戦闘方法を簡素化したり、東洋的宗教的ムードを漂わせたりと、他のゲームとの差別化ということを考えて作られている。確かにRPGって、出来不出来はあるにせよ、似たものが多いからね。それだけに、その意図が消化不良気味なのがとっても惜しい。志の高さは評価します。(ハルク)



難易度	★★★☆☆
操作性	♥½♡♡♡
グラフィック	♥½♡♡♡
BGM	♥½♡♡♡
熱中度	♥♡♡♡♡
総合評価	♥♥♡♡♡

FC ホステージ

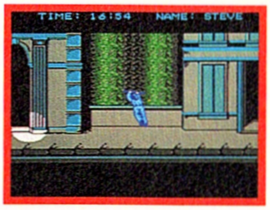
大使館を占拠したテロリストとの戦い。4つのゲームがストーリーに沿って構成されている。遠景と近景、静と動を意識した視点の変化が見もの。



■ケムコ
■12月1日発売
■¥5900(税抜き) ■カセット

●オリジナルのパソコン版がどんなものなのか知らないけれど、細部の練り込みが今一歩の感じ。それさえできていれば傑作になっていたんじゃないかと思えるからなおさら残念。設定や複数の隊員を操作するゲームシステムがもったいないな。でもなんだかんだいってこのゲーム独特の雰囲気に引き込まれて、つい燃えてしまったのも事実。ずれる照準、窓をよぎる犯人の影。思わずその気になるから不思議。(高橋政輝)

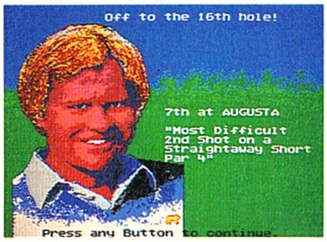
●いわゆる映画的手法ってやつだ。サーチライト、ライフルのスコープ、屋上からの潜入、ビル内の銃撃戦。カメラアングルの切り換えのように、ゲームは進む。しかも舞台は夜。時間のつながりを大切にしているので最後まで夜。夜が良く似合う珍しいゲームだ。場所・物・人のからみがしっかりしてるので、一筋のドラマっとなった。難点はいろいろあるが、とても秀れた表現を見させてもらった。(ヒラ坊)



難易度	★★★☆☆
操作性	♥♥♡♡♡
グラフィック	♥♥♥♡♡
BGM	♥♥♡♡♡
熱中度	♥♥♥♡♡
総合評価	♥♥½♡♡

PC ジャックニクラウス チャンピオンシップゴルフ

パソコンから移植された3Dゴルフゲーム。ジャック・ニクラウスが世界の名コースから選んだ18のホールで構成されている。



■ビクター音楽産業
■11月24日発売
■￥6200(税抜き) ■Hu-CARD

●ゴルファーとして数々の記録を持つばかりではなく、ゴルフコースのデザイナーとしても有名なJ・ニクラウス。彼自身が厳選した名門コースをプレイできるってとこがウリのゲーム。ではあるが、他にゴルフゲームとして目を引く機能ってのが少ないのがつらい所だね。全体的におおざっぱな印象も受けるし、画面の切り替え等の処理がトロイのもこまるねェ。ニクラウスファン(いれば)なら買いなのかなァ？　(外堀)

●とにかくグラフィック。平面的な上に、画面がモニターに出るのが遅いです。端からペリペリと、幕が開いていくようにグラフィックが現われるんですよ。体の向きを変えるたび、♬いつものように幕が開き♬じゃね。CDロムじゃないんだから、かんべんしてほしいなあ、ほんと。

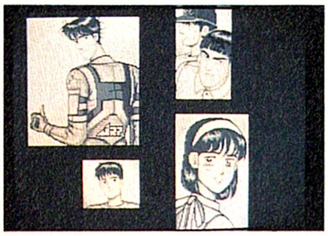
でもゴルフシミュレーションとしての本質は悪くないですよ。ま、人間に例えるなら性格美人ってとこですね。(三位中将泰隆)



難易度	★★½☆☆
操作性	♥♥½♡♡
グラフィック	♥♥♡♡♡
BGM	―
熱中度	♥♥♡♡♡
総合評価	♥♥½♡♡

PC バリバリ伝説

実際のグランプリと同様に世界の16のサーキットを転戦してワールドチャンピオンを目指すバイクレーシングゲーム。コースやマシンの設定もリアル。



■タイトー
■11月29日発売
■￥6600(税抜き) ■Hu-CARD

●かっちょいいオープニングデモ、リアルなマシンセッティングシーン。と、さんざんプレイヤーの気分をもりあげてくれるが、肝心のレースシーンがちょっと寂しい。それにプレイ中はこのゲームが「バリバリ伝説」なんだって感じがほとんどしないんだよね（レース毎にビジュアルシーンを挿入するとかしてほしかったな）。他のレース物に比べると難易度は低い方なので誰にでも楽しめるってのは良いところだね。(外堀)

●あの『バリ伝』がゲームになると聞いたとき、原作のノリを生かすとしたら、シミュレーション要素の強いゲームになると思っていた。でも、フタを開けてみると、原作とは無関係のフツーのレーシングゲーム。原作のファンであるボクとしては、ちょっぴり拍子抜け。ゲーム自体は、スピード感もあるし、マシンセッティングモードも付いていて、レーシングゲームとしては、まあまあのできなんだけどね。(鈴木チャダ)



難易度	★★★☆☆
操作性	♥♥♥♡♡
グラフィック	♥♥♥♡♡
BGM	♥♥½♡♡
熱中度	♥♥♡♡♡
総合評価	♥♥♥♡♡

PC PC原人

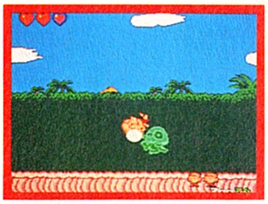
頭突きだけが武器のミョーな原始人、PC原人が主人公の横スクロールタイプのアクションゲーム。原人のアクションや登場キャラクターがユニーク。



■ハドソン
■12月15日発売
■￥5800(税抜き) ■Hu-CARD

●頭突きって攻撃方法、パワーアップ、とってもユニークなゲームだ。コイツみたいなオリジナリティの高いゲームと出会うと、なんか嬉しくなってしまう。こーゆーの好きだな。私のよーなACGベタがクリアできるってことは、難易度がそれほど高くないってこと。いわゆる万人向けのゲームだね。残念なのは2周目がないことかなあ。もうちょっと、ハードなコイツを遊びたい今日この頃…なのであります。　(北枕獲)

●お手ごろな難易度、コミカルなキャラクター、一風変わった攻撃方法、バラエティに富んだ面構成、と、誰でも気軽に楽しめる好ゲームに仕上がってるね。が、とーぜんバリバリのアクションゲーマーには、ちょっともの足りないだろーなァ（私みたいなアクションヘたっぴーな人にはいいんだけどね）。それと、いじょーなまでにアクの強いキャラクター達が、肌に合わない人もいるんじゃないかな？　(外山鹿之介)



難易度	★★★☆☆
操作性	♥♥♥♡♡
グラフィック	♥♥♥½♡
BGM	♥♥½♡♡
熱中度	♥♥♥♡♡
総合評価	♥♥♥½♡

MD 孔雀王2・幻影城

マスターシステム用ソフト「孔雀王」の続編。魔人、織田信長打倒を目的とするACG。途中数々の術を身に付け、その術が攻撃の最大ポイントとなる。



■セガ
■11月25日発売
■￥6000(税抜き)

●決してつまらないソフトではない。じゃ面白いのか、といわれると自信がない。つまりは可もなし不可もなし、のソフトなのである。それなりに遊べるけど、孔雀にあまり思い入れがない私としてはそれなりどまりで終わってしまうのであった。それと、もう1つ。アクションゲームなのにスコアがないのは非常に気にかかった。ハイスコア目指してプレイするわけじゃないけど、やはりないと落ち着かない。　(成沢大輔)

●ステージの途中で入手する"術"の迫力はかなりのもの。気合を充実させればさらに派手(？)な術にパワーアップさせることができるのです。その辺はかなりプレイヤーの心理を読んだところではないでしょうか。キャラクターもののアクションゲームとしては、キャラクターに頼ることなく、純粋にアクションを楽しめるものになっています。私にはちょっと難度が高すぎる気がするんですけれど……。　(マッキー)



難易度	★★☆☆☆
操作性	♥♥♡♡♡
グラフィック	♥♥♡♡♡
BGM	♥♥♡♡♡
熱中度	♥♥½♡♡
総合評価	♥♥½♡♡

●ぼくがゲームをしている場所／連載6回●

『テトリス』(ビー・ピー・エス)

ベーシック、シンプル、簡素、原点、テトリス。

文／田尻 智

パズルとは呼びたくないゲーム

困るのは友人にすすめられるファミコンソフトがないことである。普段はあまりゲームなどしない友人が、僕の部屋へ遊びに来たとき、やはりファミコンを目にすると「ちょっと遊ばせて」と言う。そのときに僕が彼に触らせるゲームは、**スーパーマリオブラザーズ**とか**ボンバーマン**といった、今となってはクラシックとしか形容できない古いソフトだけだ。

「僕はファミコンソフトをたくさん持っているけれど、キミのような人へすすめられるゲームはほとんどないんだよ」

●

コンピュータゲームは進化する。ビデオゲームの父ノーラン・ブッシュネルが1972年に創った**ポン**は、テニスをモチーフにしたビデオゲーム機だった。ところがこのゲームでブラウン管に映されるモノは、白い一点の光体とふたつの白い板のみだ。

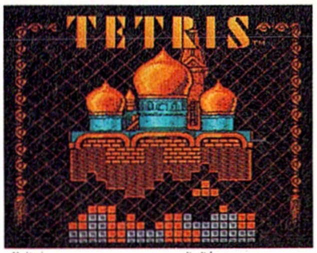
そこには、コンピュータと人間との間に、無言のうちに交された取り決めが存在する。白い点がボールで、白い板がラケットであるということ。たとえビデオゲームのなかで、ラケットはラケットの形をしていなくても、これによってプレイヤーは、画面のなかにテニスの白熱した展開を体験することができるのだ。

●

現在のコンピュータゲームには、こうした取り決めは、もっと多い。そしてどんどん増えているといえるだろう。それはそのゲーム



イラスト／東京工作クラブ



→テトリス(ビー・ピー・エス)'88年12月22日発売 4900円

にとって非常にベーシックな部分であることが多く、たとえば、スターは無敵の象徴だったり、モンスターを倒すと経験値を得るといった約束事である。

これらをゲームキッズは、無意識のうちに理解できる。はじめてプレイするゲームで、とんでもないハイスコアーを出したり、うんと先のマップへ進んで行ったりして、大人をびっくりさせるのは、そのせいである。

しかし、逆に大人をはじめとする多くの人人は、コンピュータゲーム上にはりめぐらされた取り決めがあまりに多いために、十分楽しむことができないと考えられる。現在あるほとんどのファミコンソフトは、彼らにとって「難しい」のではなく「わからない」存在になりつつある。

●

こうしたゲームの複雑化、高度化のなかで昔のコンピュータゲームの魅力を取り戻そうとする試みも、ここ数年見られる。1987年ヒットした業務用ビデオゲームタイトー社の**アルカノイド**は、1976年にやはりノーランブッシュネルのアタリ社によって開発された**ブレイクアウト**のリメイクであった。10年前のビデオゲームの簡素で深いゲーム性に、現代の美しいグラフィックを加えたものだが、世界的に支持され、その後類似ゲームが多く開発され、ゲーム業界にリメイク版ブームを巻き起こした。

アタリ社自身も同社の1978年の大ヒット作**アステロイド**のリメイク版**ブラステロイド**を1988年に発表したが、こちらは思ったほどの反響は得られなかった。

●

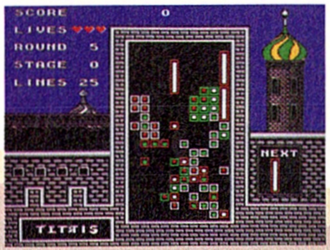
この**アルカノイド**のヒットは、過去に対する反芻によってもたらされたわけで、クリエイティヴな立場から見ると、決して手放しで喜べない。しかし、昨年あたりからパソコン、ファミコン、ゲームボーイ、業務用ビデオゲームと、あらゆるコンピュータゲームメディアで高い支持を得ている**テトリス**はどうだろう。ただのブロックの固まりをスキマなく積み続ける、このシンプルすぎるほどのゲームデザインに秘められた高い戦略性。これは、明らかに現代のビデオゲームの傾向とは異なる、むしろ古色蒼然とした10年前の香りがするではないか。それでも、10年前にこのようなビデオゲームが存在した記録はどこにもなく、**テトリス**は正真正銘、1987年に創られたコンピュータゲームである。

●

テトリスは過去を反芻したものではない。過去そのものである。現代の日本、アメリカのように、文化として着実に歩み始めてしまったゲームの世界が忘れてしまった素朴な何かを、**テトリス**は持っている。

それは**テトリス**が生まれた状況に大きく関わってくるだろう。**テトリス**はソビエト連邦の科学アカデミーの心理学者アレクセイ・パジトノフによって考案された。

ソビエトは現在、パーソナルユースのコンピュータが全国で数100台しかないといわれており、コンピュータゲームがエンターテイメントとして成立するような状況には至っていない。だが結果的に、そのプアーな状況が



→7種類のブロックの組み合わせて平坦なラインをつくる

過去の、古き良き(?)日本やアメリカのコンピュータ環境を作り、そのなかで**テトリス**は生まれたのである。

●

だからといって、日本やアメリカでゲームを創るスタッフが、ソビエトのようなコンピュータ環境に置かれたり、そのような時代に戻ったりしても、シンプルでおもしろいゲームが創れるわけではないだろう。そんな保証はどこにもない。

しかし**テトリス**は我々に大切なものを思い出させてくれた。「ゲームはなぜおもしろいのか」と原点に立ち返ることを。それはとても素晴らしい、日米のゲーム文化へのメッセージだ。

●たじりさとし　1965年東京生まれ。現在株「ゲームフリーク」の代表。ライター、ゲーム製作者として活躍中。ファミコンソフト「クインティ」の開発者でもある。

Dragon Quest IV 導かれし者たち JOURNAL

みなさんお待ちかねの最新情報をお届けしちゃうのだ！

発売日が近付いてきたせいもあってか、そろそろ情報が具体的になってきた。早目に知っておいたほうがいい情報もあれば、今はまだ知りたくない情報なんかもあるんだよね。

個性豊かな主人公キャラを紹介

使える呪文もわかったぞ

今までにも、簡単には紹介している主人公キャラの特徴を、今回はさらに詳しく教えてしまうのだ。

最高にバランスのとれたパーティー編成

冒険の主人公となるキャラクターは全部で8人。勇者のほかに、戦士、王女、神官、じいや、武器屋、踊り娘、占い師がいる。それぞれが各章の主人公になるだけあって、どのキャラも個性が豊か。ここでは、その主人公キャラたちにスポットを当ててみることにする。まず今回は、第1章「王宮の戦士たち」と、第2章「おてんば姫の冒険」に登場する4人の紹介だ。残りの4人は、また今度ね。

第1章は戦士1人での冒険で、第2章が3人パーティー。そして、この第2章のパーティーは、武闘家・僧侶・魔法使いという編成になる。これは、ある意味では最高にバランスのとれたパーティー編成ということができるのだ。この第1章から第2章の流れで、RPG初心者でもムリなくゲームに入り込めるのである。

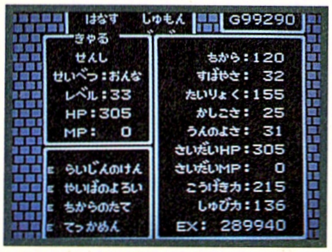


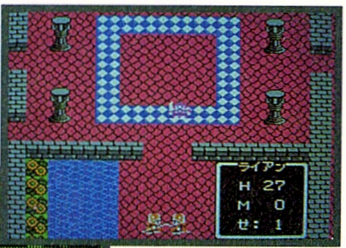
第1章 戦士◆ライアン

武器を使った戦闘の専門家と言えるぞ

辺境の国バトランドの王宮に仕えているライアンは、その肩書きの通り、IIIでいう戦士に最も近いキャラクターなのだ。呪文はいっさい使えないかわりに、強力な武器・防具類のほとんどを装備できるという、武器を使った戦闘の専門家だ。ただそれだけに、体力の回復はアイテムだのみ。冒険に出かけるときには"やくそう"が手放せないってわけだね。

あらゆる意味においてシンプルな第1章。初めてRPGを体験するプレイヤーでも、十分に楽しめるシナリオと言えるのだ。







↖IIIの戦士のステータス画面。体力と力、HPが高い。ただ、素早さが低いのがたまにキズ。成長が早いのも特徴の1つ。

↑冒険に出かける前には、必ず"やくそう"を忘れるな。

←HPが少なくなったら、早目に宿屋へ行くこと。呪文が使えないだけに、ムリは禁物

第2章 王女♥アリーナ

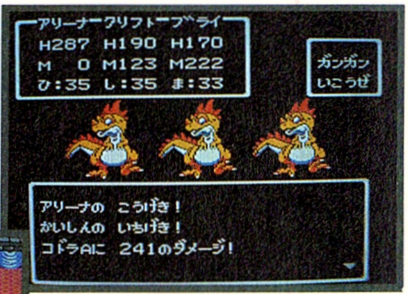
「かいしんのいちげき」の威力は強力だ

サントハイムの王女アリーナは、IIIで言うところの武闘家だ。さすがに世界一を目指すだけあって、レベルアップとともにその真価を発揮するようになるのだ。さらに"てつのつめ"などの武闘家専用武器を装備することで、その破壊力は確実にアップ。ただ、その他の武器・防具類の装備は、苦手なんだけどね。

また、レベルアップして"すばやさ"が増すごとに出やすくなる「かいしんのいちげき」も、武闘家キャラならではの攻撃として、健在なのだ。女の子だけど、心強いキャラと言えるね。



↑IIIの武闘家のステータス画面。体力と力の値は、戦士に劣らず高い。大きく違っているのが素早さで、全職業中で最高なのだ





↑レベルが上がるほどに、「かいしんのいちげき」を連発するようになる。みんなよく知ってると思うけど、「かいしんのいちげき」は、一撃で敵を倒せるほどのダメージを与える必殺技だ。

←旅には、神官とじいやという心強い仲間がいっしょなので、呪文を使えなくても安心だ

発売日は2月11日に決定

ついに発売日が正式発表！ これにてまずはひと安心

今まで1月下旬と言われていた発売日がついに正式決定！ ちょっと延びたけど、これ以上の変更はなさそうなので、ひとまず安心といったところでしょうか。

祝日の発売によって混乱は避けられるのか？

みんなが待ちに待っているドラクエⅣの発売日が、来年2月11日に決定し、ここに正式発表された。今年1月の製作発表以来約1年の間、ズイブンとやきもきしながら待ち続けてきたわけだけど、ここまでくればあとは発売日を待つばかりといった感じではあるよね。

とりあえず発売日が決まったということで、みんなはあんまり気にはしていないかもしれないけど、ここでちょっと発売が遅れた理由について説明しておきたい。当初、1月下旬であった発売日が2月11日になったのには、やむをえぬ事情があるのだ。

まず大きな理由としては、毎度言われるところのIC不足があげられる。ドラクエⅣのように大容量ROMを必要とするソフトの場合、これがとても大きな問題となるわけだ。さらに、それにもまして重大なのが、ドラクエⅣの需要の高さである。つまり、ROMの生産状況が思わしくないにも関わらず、大量に生産しなければならないために、こういった状況が生まれてしまうのだろう。人気ソフトであるがゆえに生じた遅れなのである。



→実際の冒険の模様をお届けできるのも、そう遠くはないだろう


→もうしばらくのしんぼうで、キミの新たなる冒険が始まるのだ



今回の発売日は祝日に設定された。これはⅢの発売における様々な問題を反省したうえで考えられた、最も有効かつ簡単な手段であると言える。今回はくれぐれも、前回のような混乱は避けたいものである。

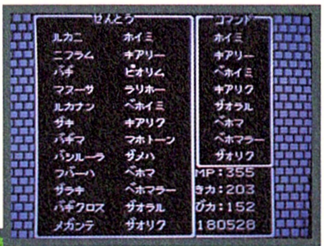
ドラクエⅣ発売まであと86日。

第2章 神官♣クリフト

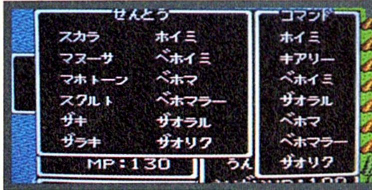
回復系呪文でパーティーの安全を支える

アリーナのおともとして旅をする神官・クリフトは、典型的な僧侶系のキャラであり、パーティーでは唯一の回復系呪文の使い手なのだ。そこそこの武器や防具が装備できるので、それなりの戦闘力も期待できる。呪文にしても、回復系以外に、ザキ系やザオリク系などの呪文までも使いこなしてしまう、何とも頼もしいキャラなのだ。

パーティーの安全を支えてくれるクリフトがいれば、安心して冒険できるんじゃないかな。



↑Ⅲの僧侶が使える呪文は全部で24種類。バギ系など、けっこう強力な攻撃呪文も使えたりした。すべてのステータスがほぼ均等になっているのが特徴



↑クリフトが使う呪文は全部で13種類と、Ⅲの僧侶の約半分しかない。新しい呪文が登場するにしては、やけに少ない。呪文が整理されたのか、それとも、呪文も細かく分業化されたのだろうか？



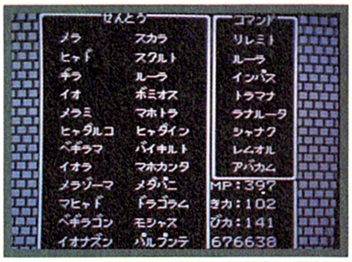
→仲間の誰かが力尽きてしまっても、ザオリク系の呪文が使えればとりあえずは安心

第2章 じいや♠ブライ

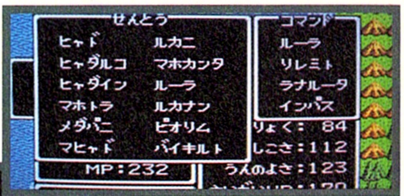
ヒャド系の攻撃呪文を使いこなすのだ

アリーナ姫のもう1人のおもり役、じいや・ブライは、Ⅲでいうところの魔法使い系のキャラ。なかでも、ヒャド系の呪文を得意としているのだ。他にも、メダパニやバイキルト、マホカンタなどの、魔法使いならではとも言える特殊呪文の数々までも、使いこなすことができる。

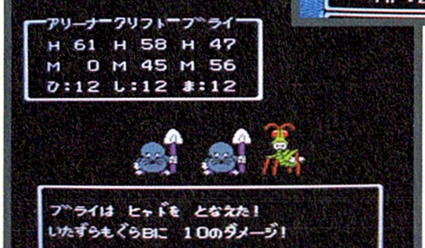
レベルアップしてヒャダルコを覚えた頃からは、グループで出現するモンスターに関しては、ブライにまかせておけばいいってわけなのだ。



↑Ⅲの魔法使いは、全部で31種類の呪文を使うことができた。アバカムやラナルータなど、特殊呪文が多いのも大きな特徴だ



↑ブライが使える呪文も16種類と、Ⅲの魔法使いの約半分の量だ。内容的に、Ⅲの魔法使いとの大きな違いは、攻撃呪文がヒャド系しか使えないことだろう。メラ系やイオ系、ギラ系などの攻撃呪文はどうなってしまったのだろう



←凍てつく冷気で攻撃するのがヒャド系の呪文。熱い地方のモンスターには、絶大な威力を発揮する

ドラゴンクエストIVマスターズクラブ主催

誌上RPG 大魔王の野望〈第5回〉

——プリシラ王女を救え——

最近、マスターズクラブが単行本化されるという噂がチラホラ。その時には誌上RPGもまとめて掲載しちゃうので、お楽しみに。

1 前回までのあらすじ。
闇の力で世界を手に入れようとする大魔王ダリサージャ。その野望を打ち砕き、捕らわれの王女、プリシラ姫を救うために戦士は旅立った。旅の途中で出会った、妖精ＴＡＴＡＲＩ、獣鬼の少女ＪＯＹを仲間にした戦士は、魔王を倒す手がかりを持っているという、聖騎士トーマス＝フェネックが住む最果ての町ボアンへ渡るため、港町にやってきた。—②へ

No.0128　秋田県・ＹＡＭＡφ３

2 「ここは港町キャローン。世界の交流の場…っていったら少し大げさだけど、この町にはいろんな人たちが立ち寄るのよ」町の入口に立っていた少女が言った。
「ひとまわり歩いてきましょうよ」
かわいい2人のおともがキミを急かした。—㉛へ

No.0079　栃木県・湊きゃろる

3 「そんな、ヒドイ！」と言うと、敵は一目散に走り去っていった。—㉒へ

No.0238　高知県・銀ねずみ

4 今、キミは初めにここを見て、悪かったらやりなおそうと思ったね！　あまいよキミは、ふっふっふっ…さあ、あきらめて⑲にＧＯＧＯ！

No.0150　神奈川県・ロト＆ロト

5 「フッ…、私を倒そうというのか…果たして貴様にできるかな？　フフフフ…」敵は剣を構えると、不気味な声で笑った。
ガンガン攻撃する—㉕へ
急所を狙う—㉙へ
逃げる—㉓へ

No.0184　大阪府・れいばあろーど

6 敵が身構えるよりも早く、キミの一撃が炸裂した！
あっけなく敵は倒れた—㉗へ

No.0239　大分県・デコたん

7 敵はすかさず呪文を唱え始める。
「カリス・カラン、トバニス…」
キミは体勢が整っていない。まさに絶体絶命！…とその時—㉞へ

No.0211　東京都・樹羅由紀

8 いつの間にかキミは、町はずれの海岸に来ていた。—⑯へ

No.0240　福島県・ＭＡＸＩＭ

9 こおのバチ当たりめがっ！
そんなことじゃ、魔王は倒せないぞ!!
反省しつつ—㊸へ

No.0241　東京都・ワタルＦＡＮ

10 一行は再び船に乗り、ボアンへ向けて出発した。すると、とつぜん霧が発生。前が見えなくなってしまった。
このまま進む—⑮へ
晴れるまで待つ—㊹へ

No.0242　大阪府・森下健一

11 「投稿に疲れたらきっときてね。あっ、そうそう、ハガキは見やすい方がいいのよ。シンプル・イズ・ザ・ベストって感じね」
キミは返す言葉がなかった…。—㊷へ

No.0183　大阪府・くっきい

12 キミが身構えると、敵は「暴力反対！」と言って逃げていってしまった。—㉒へ

No.0243　福岡県・努理衣夢

13 ボアン行きの船は3隻ある。どれに乗ったらいいかを港の人に聞いてみると、「そりゃ、定期船に乗るのがいちばんいいだぎゃ」とのこと。さて、キミはどれに乗る。
定期船—㉑へ
かつお漁船—㉔へ
いかだ—⑱へ

No.0083　京都府・すらいむつよいむ

14 「なによ、逃げる気？　そうやって、モンスターからも自分の試練からも逃げる気でしょっ!!　逃げてばっかりじゃ、何も育たないのよ！　もう勝手にどこにでも行ってよ！　クスン…」
ＴＡＴＡＲＩの言うとおりだ—⑥へ

No.0244　和歌山県・耳長れんも

15 キミの乗った船は方向を見失い、大海原を永遠に漂流しつづけるのであった。
ＧＡＭＥ ＯＶＥＲ—①に戻る

No.0245　熊本県・冒険王

16 歩いていると、突然ＴＡＴＡＲＩが声をあげた。
「あそこに誰か倒れているわよ！」
助けに行く—㊸へ
面倒なことにかかわりたくないので、ほっとく—⑨へ

No.0246　愛知県・ラーミア

17 「ＴＡＴＡＲＩ！　ＪＯＹ！　あれを見てみろっ！　地図には何も書いてない場所に島があるぞ。しかも、建造物もあるようだ」
島におろしてもらう—⑲へ
目的地に急ぐ—④へ

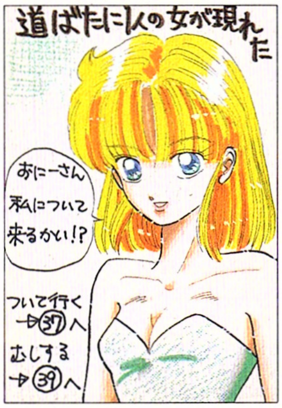
No.0127　茨城県・大迷惑

18 港を出てしばらくすると、嵐に巻き込まれ、キミたちの乗った船はあえなく沈没してしまった。
ＧＡＭＥ ＯＶＥＲ—①に戻る

No.0247　茨城県・安倍正宏

19 そこは小さな漁村であった。
「何これ！」ＴＡＴＡＲＩとＪＯＹが声を揃えて叫んだ。あたりは血みどろの死体の山、山、山…。
「ここはピラクの村」
キミの頭上で声がした。見上げると、小さな男の子が木にしっかりとつかまって震えている。

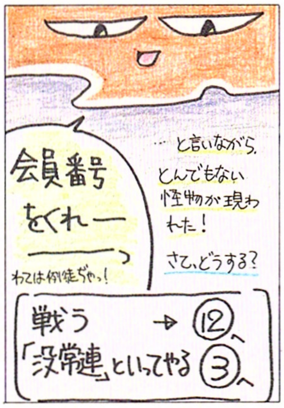
31 No.0251 東京都・おばけの鬼太郎



32 No.0022 埼玉県・明日香



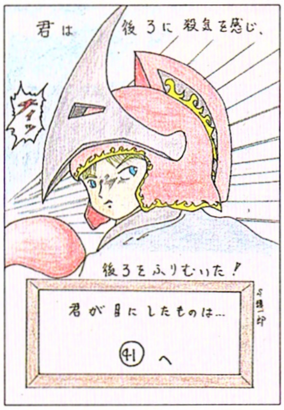
33 No.0252 佐賀県・ちょこ・例徒



34 No.0253 愛知県・竜牙兵



35 No.0254 大阪府・Ｓ・慎一郎



36 No.0255 宮崎県・望月いおり



37
No.0256 神奈川県・れもんすらいむ



38
No.0048 京都府・岩崎ブル



39
No.0049 愛知県・たけだかずよ



40
No.0028 群馬県・かくれDQ



41
No.0221 東京都・JOY



42
No.0150 神奈川県・ロト&ロト



43
No.0257 秋田県・えるふ



44
No.0258 北海道・暁



「きのう、魔界将軍ってやつがきて、ボク以外はみんな殺されちゃった…」

―㉟へ

No.0063 北海道・ゆーきゃん

20 人魚の歌を聞いているうちに、キミは意識がもうろうとしてきた。身体の自由がきかない…。

GAME OVER―①へ

No.0022 埼玉県・明日香

21 だんだん陸が遠ざかっていきます。

TATARI「遠いね…」

JOY「うん。水着持ってくればよかった」

キミ「もともと水着みたいじゃない」

―と言ってジロジロ…。

JOY「えっちーっ!」

ばちーん☆☆☆

TATARI「また始まった…」

しかし、この平和(?)はつかの間…だったのです。―㉜へ

No.0096 奈良県・麗羅16世

22 「どうもありがとう! お礼にささやかなプレゼントを差し上げましょう。この先の港にある船を、ご自由にお使いください。きっと役に立つと思いますよ」

さっそく港に行こう―⑬へ

No.0193 神奈川県・予見夢

23 「敵に背を見せるというのか、この臆病者めがっ!」

敵は呪文を唱えた。そのあまりの威力に、キミは一瞬のうちに消滅した。

DEAD END―①へ

No.0248 大阪府・ブラックナイト

24 なんと、その船は幽霊船だった! もはや脱出は不可能だ。幽霊船はキミたちを乗せたまま霧の中へと消えていった。

GAME OVER―①に戻る

No.0050 三重県・勇武僧魔

25 キミの剣が空を切った。

「こっちだっ! バカ者っ!」

敵は背後へとまわり込んだのだ。振り返ると、炎が目の前に見えた。かわそうとしたのだが間にあわない! 意識がゆっくりと失われる。敵の笑い声が、キミのレクイエムとなってしまった…。

GAME OVER―①に戻る

No.0249 大阪府・R.アイリン

26 どこからか母の声がする…。

人が困っているのに無視するなんて…。おかーさんはおまえをそんな子に育てた覚えはありません! 愛のムチです! ⑧に戻ってやりなおしなさいっ!!

―とゆーわけで⑧へどうぞ

No.0166 東京都・灰皿ロト

27 敵を倒すとそこには少女が…

「私は、魔王の力により魔物に変えられてしまい…多くの人命を奪ってしまいました…。でも…あなたのおかげで…やっと人間に戻ることができました…。どうも…あ・り・が・と・うっ……!」

魔王めっ! 許せんっ!! これは一刻も早く倒さなければ―㊷へ

No.0144 愛媛県・すま

28 ムムッ! この邪悪な気配は…まっ、まさかっ!?

キミはあたりを見回した―㉝へ

No.0250 東京都・便秘のイチジク

29 敵は予想していたよりすばやかった! ひるんだキミに、すかさず敵の剣が襲いかかった!!

さあ、どうする!?

敵の攻撃を受け止める―⑦へ

イチかバチか敵のスキを見極めて、斬りかかる!―㉕へ

No.0148 神奈川県・かるなばる

30 おおっと、いいところなんだけど、今回の誌上RPGはここでおしまいだ。この後の3人の運命は、そう、あなたのハガキでつくってください…。次回の①へ

No.0075 埼玉県・野安ゆきお

募集

次回はボアンの町を中心に繰り広げられる様子。新事実が次々と明らかになるなか、この先いったい何が起こるのでしょうか。みなさんのおハガキをお待ちしております。この号が発売されてから1週間後が〆切りの目安。できるだけ、それまでに出してくださいね。

イラストのネタは、ウインドウを作って、その中に選択肢を書くようにしてください。それじゃあヨロシク!



No.0259 岐阜県・流白銀slime

Dragon Quest Ⅳ MASTER'S CLUB

毎度の堀井氏への火花が鳥山氏へ飛び火!! 鳥山キャラはホントにいい?

DRAGON QUEST Ⅳ 友の会

名作じゃないの?

突然ですけど、ドラクエって名作じゃないんですか? だって必本読み返しても、ぜんぜん書いてないの。そりゃあウルティマとかファイナルファンタジーなどは不朽の名作なのかもしれない。でも、いろんな年代に愛されてるドラクエだって、名作の1つだと思う。

No.0256 神奈川県・れもんすらいむ

✝駄作とも言ってないよ。みんな名作と思ってるからこそ、いろんな注文つけちゃうんだよ。

マンガのドラクエ

J誌でマンガのドラゴンクエストが始まった。しかし、自分はドラゴンクエストの名を借りただけの別の作品だと思っている。なぜなら、ドラクエの世界は鳥山明先生の描くキャラクターが動いてこそ本当のドラクエと思うからだ。別に今の作品が悪いわけじゃない。鳥山明先生以外の人に、ドラクエを描いて欲しくなかったのだ。まあ本心を言えば、ドラゴンボールが終わったらドラゴンクエストを描いて欲しかった。みなさんはどう思います?

No.0260 神奈川県・ぶいまっくす

✝これが鳥山明ファンの代表意見だろな。次は反対の意見ね。

鳥山明はもういい

初投稿でいきなり会員の皆さんにヒンシュクを買いそうだけど、私はキャラデザインに鳥山氏はもういらないと思う。いままでこんだけドラクエシリーズが売れたのも、氏のおかげとゆうところもあるけれど。敵キャラがかわいすぎて、戦意が今イチわかない。スライム、ミニデーモンはかわいそうになるし、イッカクウサギやオオアリクイなんてそのまんまで。ばしばし殺すのは動物保護でなくても心が痛む。ウィズまでいかなくても、見るからに「こいつは生かしちゃおけねえ」とゆー外見が欲しい。それに、ドラゴンボールのイメージとダブってくる心配がある。Ⅲではバラモスなんか、どーみてもピッコロ大魔王の手下にそっくりだ。

No.0261 神奈川県・カシナート・水夜

✝「敵キャラがかわいすぎる」と言う意見は非常に多いのだ。

干満について

ドラクエではじめて登場した昼と夜の時間制。日が動くのだからもちろんどんなものだって動くはず。人間が動く、空気が流れる、そしてもちろん海の潮だって満ち干するはず。Ⅱの“満月の塔”の老人はたしかこう語ります。「月 満ちて かけ、潮 満ちて ひく。全てはさだめじゃて…。」しかし、海底洞窟のまわりの潮だけが引くというのはおかしいことではありませんか。大陸の海岸沿いもよせてはひいていくものです。だからⅣの大陸では、時間によって潮が満ちたり干いたりするといいと思います。

No.0262 宮城県・やりぃヤクルト

✝干潮の時だけ出てくる町とかあったらかっこいいね。

導かれし者たち

サブタイトルを見て思ったことについて一言! 『導かれし者たち』てのは『補導される人々』のことをあらわしてんじゃないかと! …でも日曜発売ですか。よかったですね。しかし、そうとは言い切れない! 次の日には…。

No.0263 東京都・SWAT

✝大丈夫。次の日は1日中テレビの前。ふらふらするわけないったら。

Ⅳは難しいのかな?

私が気にしているのは難易度のことなんです。まぁ特にイジワルなひっかけはないと思うけど。各章ごとの最後に出てくる敵がものすごい強かったりしたら。次の章に進めないまま投げちゃう人もいるかもしれない。小さい子やゲームのへたな私みたいな人が、いつまでたっても進めない、なんてことがあったりするのが心配で。Ⅱがよい例でした。平均レベルでもアトラスに毎回やられ、いまだにクリアできません。だから初心者でもできるというドラクエのモットーをちゃんと考えてくれていることを祈ってます。

No.0264 東京都・さまちゃん

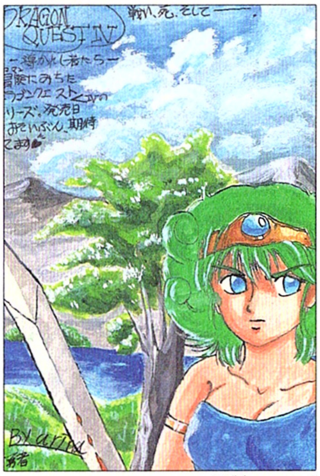
✝平均レベルなんて気にしちゃだめ。Ⅳは初心者にもバリバリプレイヤーにも満足できるような難易度だって。

会員証へのお願い

みんながまってる会員証の発行。もしかして「必本から切り取り、会員番号を書いてできあがり」なんて言わないでしょうね。ちゃんとしたやつにしてくださいよ。

No0189 京都府・めらぞーま

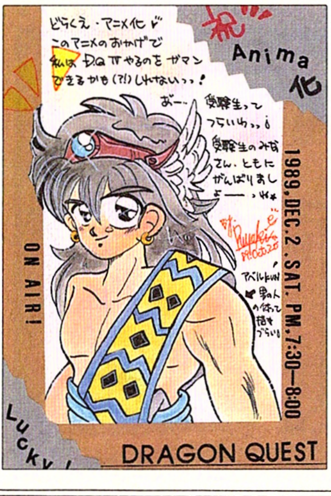
✝ちゃんとしたものを送る予定だよ。というわけでこれから封筒を印刷します。もちっとまっててね。ゴメン。



◀No.0267 富山県・ARINA★



◀No.0268 東京都・白魔道えいる



◀No.0265 埼玉県・くっきい



▲No.0266 長崎県・るびい

◆掲載されれば会員に

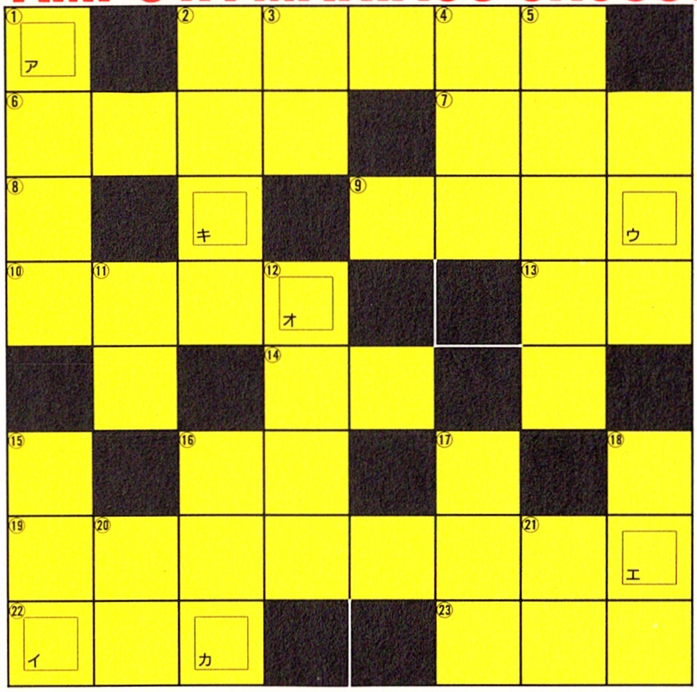
ドラクエに関することなら何でもOK。友の会ではキミの意見を常時募集。掲載された人は、会員として登録されるよ。次回は会員さん一覧名簿をのせちゃうぞ。キミも仲間になろう!!



▼No.0168 岐阜県・Aias

FAMI-STA MANIACS CROSSWORD PUZZLE

★ファミスタクロスワード★（解答は次ページに）



※ヒントを読んでマス目を埋めてください。ア～キの順に文字を並べると、世界史に関係ある言葉になります。

→ヨコのヒント

②えっ!?　ホームランなの？　ヘン!!
⑥攻撃側。✚ボタンとBボタンで…。
⑦○○○品に御注意。マリオの弟にちょっと似ている。
⑨初代ファミスタ、Lチームのホームランバッター。3番を打ってたのは？
⑩あの選手が欲しい～。
⑬彼はいま不○○だ。ほらまた三○○。
⑭走る。の意味みたいだけど、「得点」のことね。ノーヒット・ノー○○。
⑯「すみませーん、ファミスタはどこで売ってますか？」「その通路の○○だよ」(←強引なヒント)
⑲攻撃側。✚ボタンとBボタンと同時にAボタンも使って…。
㉒ファミスタ'90に登場！　オールドリームスのピッチャー。あのカーブは健在か？
㉓がんばれ○○○くん。

↓タテのヒント

①ファミスタ'87の頃からいる、Mチームの俊足の巧打者。'90にもいるよ。
②○○○○一番、ファミスタやろうぜ。
③○○マーク、発車○○。
④フォアボールか？　こりゃ○○○だ。
⑤ファースト、セカンド、サード、ショート……
⑧「俺、あいつに勝ったぜ」。「オレなんかあいつにも勝ったもん」。
⑪英語だとイニング(ス)。1○○の表。
⑫ワースタの隠れ球団。黒チーム。5番打者。こんな名前だったのねん。
⑮レイルウェイズの人気者。強打者。
⑯打力はまさるが、走力は○○○。
⑰今は、もんた。昔は○○○。
⑱'88以降、Wチームの主軸打者。ひっくり返して読むと大変なことに。
⑳ぴのに○○俊足のまつぴ。
㉑最後はキレイに。アイ○○ファミスタ！

すみからすみまで知っておきたい



ファミスタ'90

■ナムコ／12月19日発売
■¥5800（税抜き）
■カセット

日本全国のファミスタファンよ、もう君は、一生ファミスタとの縁が切れない。だって、また出るんだぜ「ファミスタ'90」が。新しくなればなるほどファミスタ情報は増える一方！

早いものであれから3年!!



↑'86年12月発売の初代ファミスタ。任天堂のベースボールに次ぐ2本目の野球ソフト



→打高投低から投高打低への変化が賛否両論を巻き起こした'87年



←PCエンジン版ファミスタとして'88年5月発売。エラーが出るようになった



↓'89年7月に発売された。開幕版ということでデータの新しさがイマひとつであった



→4つの球場やファインプレー、好調打者など新要素が多く見られた'88年

チェルノブイリによる原発論争が三原山の噴火の如き勢いでブームになり、岡田有希子の自殺と中森明菜のレコ大受賞がハレー彗星のように芸能界を駆け抜けた1986年。ファミコン界では徐徐にRPGブームが盛り上がりつつあった。その年の12月に、初代ファミスタはその産声を上げた。ナムコとしては初めての、ファミコンソフト全体としてもわずか2本目の野球ゲームであったにもかかわらず、ファミスタは高い次元でバランスのとれた完成度を見せたゲームだった。そして、同時期に発売された「ドラクエII」とともに爆発的ヒット。また1年間かけて300万本以上を売り上げるロングセラーソフトにもなった。

早いものであれから3年。「'87」では投手有位、ワースタではエラー、「'88」ではファインプレー、「'89」ではプレイヤーエディットと、ファミスタは改良され、発展してきた。新作のたびにファンの期待を裏切らない。良い部分だけは残しつつ新たな要素を加える。と、簡単そうで難しい進化を遂げてきたのだ。ある意味では1作目ですでに完成してしまっていたファミスタを、さらに前へと進めていこうとしたのは、野球ゲームの限界点へ限りなく近づこうとしているかのようだ。「(このペースで) どこまで続くのか？」新作の知らせを聞くたび心配はつのるのだが。なんの！　シリーズ初の2Mと容量アップで登場するこの最新版「'90」は、まだまだあるファミスタの新しい楽しみ方を見せてくれそうなのだった。読んでくれればわかるって。クロスワードを解いてページをめくろう。

※このゲームはシャープCIには対応しません。



ファミスタ'90の特徴を知る

エディットモードが廃止されリーグモードが新設
16球団から2～6球団をセレクト。リーグ結成だ。好不調の波、他力本願、何が起こるかわからない。

助っ人システム登場。ガイジンを雇うオーナー気分満喫
代打陣に助っ人を加入できる。だがどんな能力の持ち主か、使ってみて始めてわかる。期待と不安…。

シリーズ初の2M(メガ)、バッテリーバックアップ付きに
大容量のファミスタになった。初代ファミスタの256Kb＋256Kbを考えれば隔世の感。夢は叶えられたか？

6つの球場が設定され選択に幅が、作戦に広がりが
左右"非"対称のふえいふえい球場や、だだっ広いだいそうげん球場…6つの球場は遊びがいあるね。

今まで無いのが不思議だったスイッチヒッターが実現
これでやっと本物野球のシミュレート。近代野球に欠かせないスイッチヒッターをとうとう我が手に。

誰が一番早く使いこなすか？サイドスロー投手追加
考えてみれば、これも無かったのが不思議。どんな技術が生まれるか。鍵を握る注目のサイドスロー。

Bボタンで省略しまくり可能。試合のテンポが早い早い
野球の試合はテンポが大事。痛いほどわかったのかこの気持ち。オープニングにチェンジがスイスイ。

お	■	か	べ	の	あ	な	■
す	ち	い	る	■	る	い	じ
み	■	こ	■	あ	き	や	ま
す	か	う	と	■	■	し	ん
■	い	■	ら	ん	■	ゆ	■
で	■	お	く	■	か	■	ぽ
ひ	つ	と	え	ん	ど	ら	ん
す	ぐ	る	■	■	た	ぶ	ち

P21に掲載のクロスワードパズルの

正解

オスマントルコ

13世紀後半、オスマン帝国を建国した遊牧民族。ファミスタとは、あまり関係ない。

リーグモードがファミスタを変えた

2人、もしくはそれ以上の人数での2Pモードの対戦は、何と言ってもファミスタの大きな魅力だ。'89までは自分たちで、勝敗やスコアをメモったりしながら、リーグ戦みたいな遊び方をしてた人も多いと思う。今回から採り入れられたこの「リーグモード」はそんな面倒くさい手間ヒマを全てコンピュータが行ってくれる便利&親切モードだ。

例えば任意の6チームでリーグを組んだとする。そして各チームと9試合づつ試合をこなす設定にすると、それで全45試合のリーグ戦ができるのだ。なにせバッテリーバックアップのおかげで6チームのデータを保存できるのだから最大6人までリーグ（ゲーム）に参加することができるし、各チームの勝敗やチームごとの打撃成績、投手成績などの1試合ごとに変化するデータもバッチリセーブされるワケだ。

このリーグモードによってファミスタはぐんと多面的な楽しみ方ができるようになった。例えばプロ野球の監督や評論家が「今年は75勝あたりが優勝ラインになるだろう」なんて予想するみたいに、自分なりにリーグ戦全体を1つの試合として見る戦い方ができる。すると当然自分の試合の勝敗だけじゃなく、他チームの試合の結果も気になったりするワケだ。首位を争っていてライバルチームが負ければ順位逆転なんて時は、思わず他チームの試合結果を見る時のAボタンを押す指にも力が入るってもんだ。そんな他力本願的要素を持った、「運」までもがゲームにかかわる。つまり、今までのファミスタが「選手」の視点重視のゲームだとすると、今回のファミスタは「選手」＋「監督」の視点でゲームを見ることが重要になってきそうだ。他にもチーム成績表を見て、チーム本塁打数やチーム打率なんかを、ペナントとは別に競ってしまう、新しい目的も生まれた。

今までのファミスタは基本的に1試合単位の野球ゲームだったのだけど、リーグモードによって1リーグ戦単位の長期で遊べるゲームになった。つまり1試合という「点」で捉えるのではなく、何試合かの連続した「線」で楽しむ、そんなファミスタが、もうすぐ登場しようとしている。

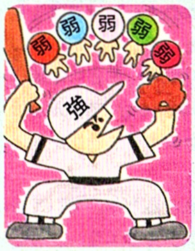
リーグモードは「ファミスタ'90」の最大の見せ場だ。



好みいろいろリーグの組み方例

なんたってリーグモードはこんな風に自分の好みに合わせてチームを組み合わせられるというのがスバラシイ。右の例の他にも投手力優先リーグとか長打力破壊型リーグみたいにチームカラーで組んだりもできる。発売までにいろいろ考えておこうぜ。

今年のセリーグのような独走型



強
弱
弱
弱
弱
弱

今年のパリーグのような3強型



強
強
強
弱
弱
弱

弱いチームほどカワイイ再建型



強
強
強
強
強
弱

より本物の野球に近づけるために

リーグモードの進め方



①参加チーム数を決める
②試合数を決める
③イニング数を決める
④自分のチームを決める
⑤ホームグランドを決める
⑥助っ人を登録する
スタート!!

まず最初の段階で自分の好みに応じて、かなり臨機応変に数値を設定できるのが「リーグモード」の大きな特徴だ。左の図で流れを確認しながら見て欲しいんだけど、まず参加チーム数を2～6チーム以内で選択する。つまり最低2チームから、最高6チームまでの任意のチーム数でリーグを構成できるワケだ。次に試合数とイニング数を決める。試合数はリーグを構成する各チームと何試合ずつ行うかを決めるもので1～9試合以内、イニング数は各試合の長さをどれくらいにするかで1、3、5、9回の中から選択する。長丁場で本格的にプレイする人、短期決戦で勝負の人と好みが分かれるところだ。そして各チームを人が操作するか、コンピュータに任せるか、ホームグランドをどこにするかを決めて、助っ人の名前を登録してスタートとなるワケだ。

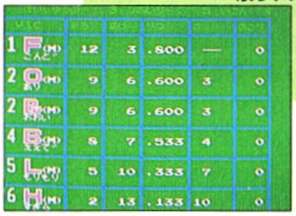
チーム成績表でチームの打率、本塁打数、得失点を確認しつつ勝敗表の勝率、ゲーム差、残り試合数で優勝の可能性を探る。これぞまさしくペナントレースの醍醐味！ アツいぜ。

チームの設定



←ホームグランドや助っ人の名前、タイプを登録

勝敗表



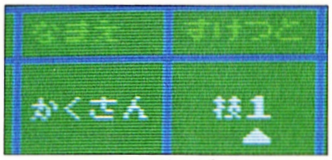
←試合進行するごとにリアルタイムで変化する

チーム成績



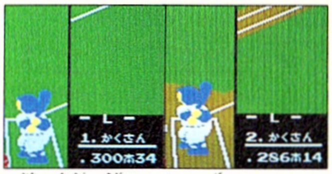
←チーム得失点は上が累計、下が1試合の平均

助っ人とは

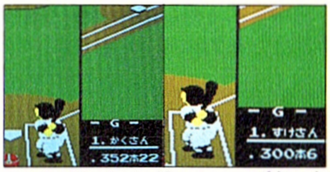


名前を登録し、足、技(打率)、力(長打力)の各1～9までの中からタイプを決定すると名前とタイプから決定されたデータの選手が代打の中に登場する。しかし必ずしも「当り」の選手とは限らないぞ。

力▶1～9
足▶1～9
技▶1～9

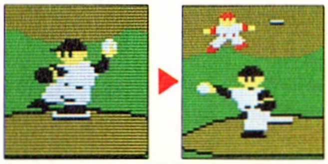


↑同じ名前で違うタイプの場。かくさんの力7とかくさんの力8ではかなり数値が違っていた。数字の大きい小さいは関係ない。「力7」とはあくまでタイプでしかないんだ

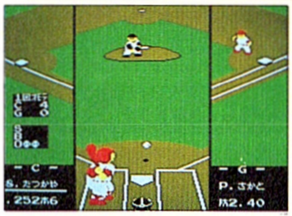


↑今度は違う名前で同じタイプの場合。名前によってもかなり数値が違ってくるのが分かる。様々な名前とタイプを入力して相性を試してみるのがいいね

サイドスロー

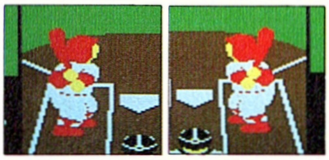


新ファミスタから投手陣の新たなバリエーションとしてサイドスローが加わった。人数的には全球団合わせてもかなり少数であるこのサイドスロー、恐らくアンダースローと同様に横の変化球にかなりの威力を持っていると思われるが、一体どんなピッチングを見せてくれるか楽しみだ。左右の打者との相性なんかもじっくりチェックしてみたいポイントだ。



←ガイアンツのさかと。鋭い変化球が印象的

スイッチヒッター



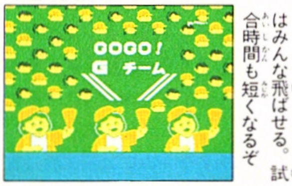
今まで何でなかったのか不思議なくらいのスイッチヒッターがいよいよ登場だ。相手投手が右なら左に、左なら右に自動的に打席を変えるので投手起用には頭を悩ますことになりそうだ。カーズなどのスイッチヒッターが多いチームにとっては機動力を存分に生かせるチャンス、てワケだ。変更が任意にできたらもっと良かったんだけどね。



←ピッチャー右のさかとから左のみやもへ。自動的に打席を左から右へチェンジだ

早くなった

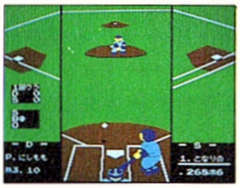
なんと、タラララッタランのオープニングシーンやチェンジの時のスコアボードが写るシーン、7回の応援シーン等の直接試合には関係のないシーンは全てBボタンでキャンセルできるようになったのだ!! 確かにじれったいと感じることも多かったそれらのシーンのカットは、ゲームを快調なテンポで進め試合時間の短縮にもつながるぞ。



←試合に関係ない場面はみんな飛ばせる。試合時間も短くなるぞ

強いCOM

前作ではかなり賢くなったコンピュータに驚かされたが、今回のさらにパワーアップしたコンピュータには熟練者でも唸らされるハズだ。



←相変わらず左右の揺さぶりには弱さを見せるようだ

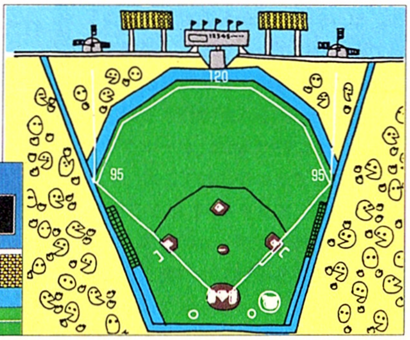
変わらないファミスタ

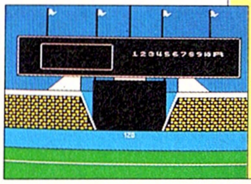
と、内容刷新著しい「'90」だがそれはそれ。既に熟成され尽しているファミスタの基本的な操作感は前作までと何ら変わりはない。好調打者やファインプレー等のシステムもそのまんま。今まで改良・改善されてきたオイシイ部分はそのまま残されていて新作だからといって戸惑うところは何もない。「変わらない」部分てのが、まさにファミスタの強烈な自己主張なんだね。

ファミスタ'90 6球場完全立体ガイド

ところざわ球場……TOKOROZAWA STADIUM

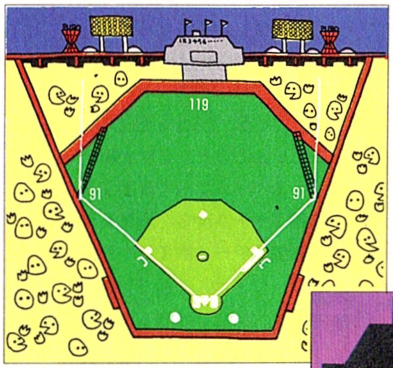
今回登場する６つの球場の中では中間的な広さを持つ球場だ。イメージ的には'88、'89の「しゃちほこ」それ以前の「ピッカリ」に近い感じだ。ゲームに馴れるまではこの球場で各チームの戦力比較なんてノリでプレイするといいんじゃないかな？　両翼95m、センター120mのオーソドックスなレイアウトなので一番異和感なくプレイできるし、他の広さの違う球場でプレイする時の基準にするにも適した球場といえるね。



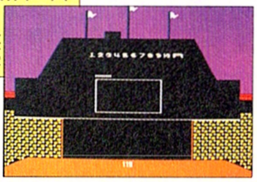


←一番標準的な球場がこのところざわだ

たからづか球場……TAKARAZUKA STADIUM



両翼にあるラッキーゾーンが試合を盛り上げてくれるこのたからづか球場は、前作までの「ろっこうさん」に近いイメージがある球場だ。ただ、ラッキーゾーンは「ろっこうさん」よりかなり小さめであり、両翼が91mと「ところざわ」に比べて若干ホームランが多くなるかな、といった感じの印象だ。

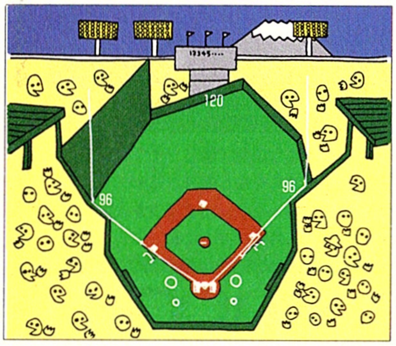


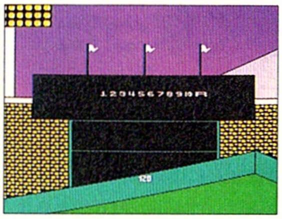
→このスコアボードの横に通天閣がある。各球場のこの手のアトラクションが段々凝ってきたね。

バックには大阪名物の通天閣がそびえていて視覚的にも見せてくれる球場だ。

ふえいふえい球場……FUEI-FUEI STADIUM

大リーグに実在する球場をモチーフにした、６球場の中でも一番特徴的で大胆なレイアウトの球場だ。両翼は96mでセンター120mなのだが右中間が球場の最深部となっており、逆に狭い方の左翼側のフェンスはとんでもない高さになっているのだ。そのフェンスの影響でレフト方向へのホームランはかなり少なくなるだろうし、右中間に打球が飛べばランニングホームランになる可能性が非常に高い。打球の打ち分けができると有利になるだろう。

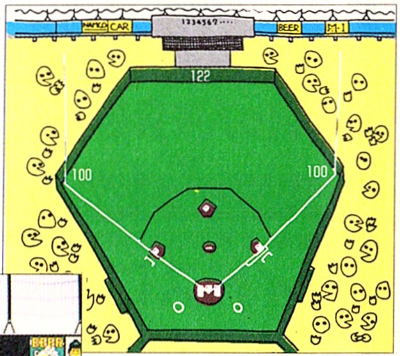


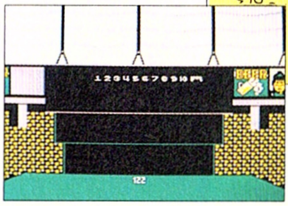


←スコアボードの右が、球場の一番"深い"部分

どうむ球場……DOME STADIUM

両翼100m、センター122mと相変わらず広いドームは言わずと知れた屋根付き球場。今回は「だいそうげん」のだだっ広さのせいか心なしかかすんで見えるけど、外野が後ろにそらせばランニングホームランの可能性が高いのも相変わらずなので、守備側は諸刃の剣のファインプレーよりも回り込んで打球を止める慎重さが必要だ。ホームランを打つとスコアボード横の広告が見られる。

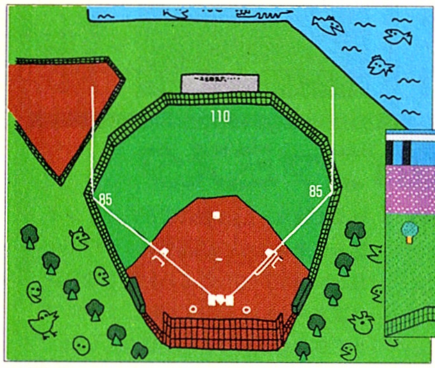


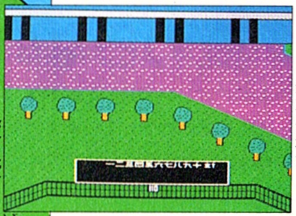


←ホームランの時花火が出ないのは寂しかったけど、今回からスコアボード横にスポンサー広告なるものが入った

かせんじき球場……KASENJIKI FIELD

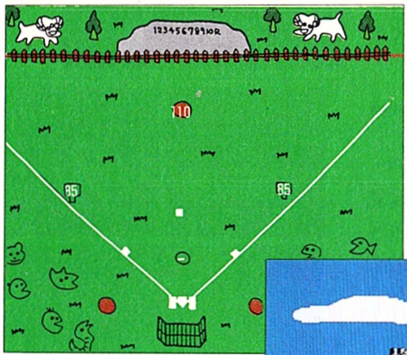
両翼85m、センター110mと相変わらずダントツの狭さを誇る「かせんじき」球場。バカスカとホームランが飛び出す反面、狭いフェンスのおかげでロングヒットが少ないのもこの球場の特徴だ。「どうむ」とは逆に思い切りのいいファインプレイで２塁打をシングルヒットにしてしまう守備が生きる。後ろにそらしてもたかが知れてるからね。しかし、いかんせん長打力のあるチームには圧倒的に有利な球場である。





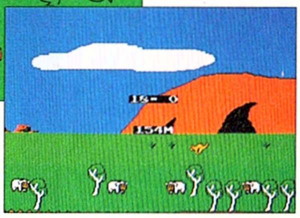
←満塁ホームランを打つとカードを新幹線が走る

だいそうげん球場……DAISOGEN FIELD



→柵の外には羊とエアーズロックが見える、開放感とのどかな雰囲気が個性的な大スケール球場だ

このドデカイ「だいそうげん」球場のフェンスは、両翼85m、センター110mの位置を表す立看板の遥かむこう。「かせんじき」とは正反対でとてつもない広さなのだ。外野の間を抜けさえすればほぼ確実にランニングホームランになるこの球場では足の速さもさることながら、やはり確実に外野へと打ち返せる長打力がモノを言うだろう。



ファミスタ'90 16球団全選手名リスト〈パート1〉

G ガイアンツ

'86年創立。唯一の泣き所だった走力を新1、2番の2人の新人がどうカバーするか!?

	新ラインナップ	●参考● ファミスタ'89開幕版
打者	1.○おおがた	1. はたはた
	2.○かわいい	2. おかだき
	3. しのつた	3. しのつた
	4. はり	4. はり
	5. くろます	5. くろます
	6. おかだき	6. るる
	7. こめだ	7. こめだ
	8.◎なかま	8. かまくら
	代○いもうえ	代 みもだ
	代○つつえ	代 こうも
	代△はたはた	代 すぐき
	代 こうも	代 なかま
投手	先 さかと	先 まきはは
	先 くわわ	先 くわわ
	先 まきはは	先 みずも
	先○ここだ	先 かれい
	リ○みやもも	リ さかと
	リ○ひろつた	リ かてる

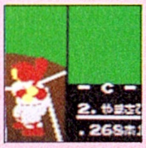


いつも今ひとつ迫力がなかったガイアンツの代打陣だが、今回はいもうえ、つつえ、はたはたと豪華なラインナップ。

C カーズ

'86年創立当所から圧倒的な投手力と上位打線の機動力で1点を守り切る野球がウリ

	新ラインナップ	●参考● ファミスタ'89開幕版
打者	1. しやうだ	1. しやうだ
	2. やまさひ	2. やまさひ
	3. ろんどん	3. よしひほ
	4. こばや	4. こばや
	5.◎あれち	5. おさまい
	6. よしひほ	6. ながひま
	7. ながひま	7. ろんどん
	8. たつかや	8. たつかや
	代 にすだ	代 にすだ
	代△おさまい	代 こお
	代 のむり	代 あれち
	代○はり	代 のむり
投手	先 かわぶち	先 おおによ
	先 おおによ	先 かわぶち
	先 ながほみ	先 きたぽつ
	先 きたぽつ	先 ながほみ
	リ○きどう	リ かわはば
	リ まつだ	リ まつだ



しやうだ、やまさひ、よしひほと3人のスイッチヒッターを擁するカーズの機動力は、他球団にとってはまさに驚異的。

D ドラサンズ

'86年創立。'87年、おみあいの加入により一躍優勝の狙える強豪チームへと変身をとげた

	新ラインナップ	●参考● ファミスタ'89開幕版
打者	1. ぴつころ	1. ぴつころ
	2.◎かわはば	2. たつまき
	3. じようし	3. じようし
	4. おみあい	4. おみあい
	5. うお	5. はいほう
	6. にむやお	6. うお
	7. はいほう	7. にむやお
	8. なかむり	8. なかむり
	代○さいとと	代 かわはば
	代 おほ	代 かたおば
	代 にむやあ	代 にむやあ
	代○こもも	代 おほ
投手	先 にしもも	先 おによ
	先 やまもも	先 こなつ
	先 すぎのと	先 すぎのと
	先○かわはば	先 にしもも
	リ○かしまだ	リ やまもも
	リ かくげん	リ かくげん



長きに渡ってエースの座を守っていたこまつにかわるニューエースにしもも。シュートの切れは右に出る者なし。

S スパローズ

'86年創立。年々力を増してきた打力はぱりやんの加入で爆発的に。あとは投手力だが…

	新ラインナップ	●参考● ファミスタ'89開幕版
打者	1. となりの	1. くりあま
	2. くりあま	2. となりの
	3. いけいけ	3. いけいけ
	4.※ぱりやん	4. ひぽさわ
	5. ひぽさわ	5. ぱあやん
	6.◎あらり	6. すぎおら
	7.◎すま	7. いちしげ
	8. はたた	8. はたた
	代△すぎおら	代 あらり
	代○やえがせ	代 さくらや
	代○こがあ	代 すま
	代△いちしげ	代 わかなつ
投手	先○ぎやおす	先 おばにや
	先 おばにや	先 いとうふ
	先○やも	先 たかろ
	先○かとうふ	先 なかもも
	リ○かわさし	リ みやもも
	リ○でえひす	リ ばあが



'87に在籍していたほうなあを彷彿とさせる強打ぱりやんの加入は心強いの一言。打線の大きな軸となってくれるだろう。

T タイタンズ

'86年創立当時のダイナマイト打線は今はいずこ。このラインナップで復活に賭ける

	新ラインナップ	●参考● ファミスタ'89開幕版
打者	1. しようの	1. しようの
	2. わあだ	2. わあだ
	3. おかげ	3. おひるだ
	4. おひるだ	4. おかげ
	5. あゆみ	5. あゆみ
	6.◎なたの	6. やお
	7. きいど	7. きいど
	8.○やたわき	8. ひらたい
	代 かなまり	代 かなまり
	代△やお	代 とまれ
	代 やき	代 なたの
	代○かねつこ	代 やき
投手	先 きいろ	先 きいろ
	先 なかみし	先 なかたこ
	先 なかたこ	先 いけよ
	先○いのくま	先 のだて
	リ のだて	リ おみこし
	リ○すみよし	リ なかみし

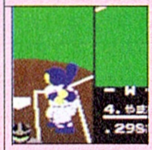


リリーフエースとして君臨していたなかみしが先発へ。きいろとの二本柱となり弱体投手陣を支えることができるか。

W ホイールズ

'86年創立。典型的な機動力野球を看板とするホイールズは今年もリーグをかき回す

	新ラインナップ	●参考● ファミスタ'89開幕版
打者	1. ゆたきや	1. たかはぴ
	2. ちようち	2. ちようち
	3. ぽんち	3. ゆたきや
	4. やまだき	4. ぽんち
	5. ぱちよろ	5. ぱちよろ
	6.◎びしはし	6. やまだき
	7.○しんぞう	7. おやしき
	8. いちかか	8. いちかか
	代○ひろかじ	代 かたぴら
	代○むらおさ	代 やしろ
	代 かわしげ	代 びしはし
	代 やしろ	代 かわしげ
投手	先 にら	先 えんぼう
	先 かけほた	先 にら
	先 さいほう	先 かけほた
	先 おおもん	先 さいほう
	リ○まつもも	リ おおもん
	リ なかやや	リ なかやや



不調のぽんちにかわり4番を務めるやまだき。しぶといバッティングで俊足の1・2番を確実にホームへと還す。

L ライオネルズ

'86年創立。長打力、投手力、機動力とどれをとっても1級品の万年強豪チーム

	新ラインナップ	●参考● ファミスタ'89開幕版
打者	1. いしけり	1. いしけり
	2. ひらよ	2. ひらよ
	3. あきかわ	3. あきかわ
	4. きよすく	4. きよすく
	5.○ですとれ	5. ほえれお
	6. てなべ	6. いこう
	7. つち	7. つち
	8. いこう	8. てなべ
	代○よしはけ	代 えび
	代○おにうだ	代 となりの
	代 となりの	代 にしおば
	代 にしおば	代 ひろはち
投手	先 わななべ	先 わたなべ
	先 かき	先 かき
	先 まつあに	先 くろう
	先○なべとみ	先 ももやま
	リ○やまめ	リ まつあに
	リ くろう	リ いしいし



不動の4番きよすくは今年も健在。あきかわとのAKコンビは今年も豪快なホームランの競演を見せてくれそうだ。

B バッカルーズ

'88年創立。着実に蓄えた力は'90に一気に開花するか。バランスのとれた総合力チーム

	新ラインナップ	●参考● ファミスタ'89開幕版
打者	1. おおいい	1. おおいい
	2. あらり	2. あらり
	3.※ぶらいと	3. かねむり
	4.○えびら	4. ぶらいあ
	5. すすき	5. すすき
	6. かねむり	6. どつと
	7. やまひた	7. やまひた
	8. まきき	8. まきき
	代 むらたみ	代 むらたみ
	代 あわぐし	代 あわぐし
	代 くりめし	代 はねだ
	代 はねだ	代 くりめし
投手	先 むぎの	先 むぎの
	先 おのの	先 おのの
	先 やまだき	先 やまだき
	先 たかうなき	先 むらら
	リ○さとひで	リ たかうなき
	リ ほしい	リ ほしい



創立当時、強力な主砲がいなかったバッカルーズにぶらいとの加入は大きかった。'90ではさらにパワーアップか!?

表内の記号について／○→新加入の選手。◎→代打からスタメンに昇格した選手。△→スタメンから代打に降格した選手。※→名前が変わった選手。

ファミスタ'90 16球団全選手名リスト〈パート2〉

B ブラボーズ

'87年創立。ワースタで消えたが'88で復活。'89で見せたクリーンナップの破壊力は健在。

	新ラインナップ	●参考● ファミスタ'89開幕版
打者	1. まつなな	1. まつなな
	2. ふくろ	2. ふくろ
	3. ぶうまん	3. ぶうまん
	4. もんた	4. もんた
	5. いしみえ	5. いしみえ
	6. ふざい	6. ふざい
	7.◎こがあ	7. ふりた
	8.○なかのしま	8. ゆみよか
	代○もとみし	代 やまのり
	代○ぶらうす	代 くまによ
	代 くまによ	代 やまごえ
	代○みなみ	代 こがあ
投手	先 ほぴの	先 ほぴの
	先 さとお	先 さとお
	先 やまおり	先 たふまん
	先○いまよ	先 やまおり
	リ○さかや	リ ふるみそ
	リ やまそと	リ やまそと



'89からブラボーズに移籍したもんた。ぶうまん、いしみえとのクリーンナップの破壊力は絶大。敵にまわしたら要注意だ。

H ホーネッツ

'88年よりレイルウェイズから独立。ハデさはないが堅実なチームカラーが特徴だ。

	新ラインナップ	●参考● ファミスタ'89開幕版
打者	1. ささい	1. ささい
	2.○こがあ	2. ゆかにたに
	3.○ばなな	3. ばなな
	4. あつぶる	4. あつぶる
	5. やまもも	5. やまもも
	6. ききかわ	6. ききかわ
	7. ふじひろ	7. よちひろ
	8.○うつだ	8. ふじひろ
	代 わたい	代 たかうなき
	代○どかわ	代 こふな
	代 たかうなき	代 わたい
	代○もりやき	代 はたあま
投手	先 かとうふ	先 やまたか
	先○よしとよ	先 にやんこ
	先 やまかず	先 やまかず
	先○むらら	先 にしかか
	リ○やり	リ かとうふ
	リ いもうえ	リ いもうえ



代打の新加入どかわ。今ひとつジミな代打陣の中で活躍を期待したい選手だが足が遅い(？)のではないかと思われる。

F ファイヤーズ

'88年からフーズフーズより独立。エースにしぜきの右腕1本に頼る弱小チームだったが。

	新ラインナップ	●参考● ファミスタ'89開幕版
打者	1.○しまたま	1. こゆき
	2.◎しろい	2. こがらし
	3. ぶるわ	3. いいずら
	4.○だいえと	4. ぶるわ
	5. にいじま	5. にいじま
	6. ふろや	6. ふろや
	7. こゆき	7. へるしい
	8. ためら	8. ためら
	代○すすき	代 ふたむり
	代△へるしい	代 しろい
	代△こがらし	代 さかな
	代 ふたむり	代 はやいか
投手	先※にしぜき	先 たきだし
	先 つも	先 まちうり
	先○しばば	先 つも
	先○つみ	先 さとせい
	リ○たけたけ	リ かねざや
	リ さとせい	リ こうな



苦しいファイヤーズ投手陣の台所を1人で支えてきたにしぜき。名前が変わっても相変わらずの快投ぶりだ。

O オリエンツ

'88年にフーズフーズより独立。慢性的な貧打線に救いの5番らんぼうが光る'90だ。

	新ラインナップ	●参考● ファミスタ'89開幕版
打者	1. にしむり	1. にしむり
	2. さとけん	2. やこた
	3. あいほう	3. あいほう
	4. たかだわ	4. たかだわ
	5. らんぼう	5. らんぼう
	6.◎かみかみ	6. みずあみ
	7. みずあみ	7. さとけん
	8.○ふくざは	8. かはまだ
	代△やこた	代 おたべ
	代○はつひだ	代 かみかみ
	代 ふるかか	代 ふるかか
	代 さいこう	代 さいこう
投手	先 むらちよう	先 しよう
	先 うきじま	先 むらちよう
	先 しよう	先 こがあ
	先 そのかか	先 うきじま
	リ○こんのう	リ そのかか
	リ○いらべ	リ せり

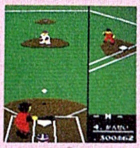


ノドから手が出る程欲しかった長打力。走者を一掃できるらんぼうのパワーはオリエンツにとってまさに待望であった。

M メジャーリーガーズ

'87より登場した超人的モンスターチーム。圧倒的なパワーとスピードは相変わらずだ。

	新ラインナップ	●参考● ファミスタ'89開幕版
打者	1.○ぼう	1. おすみす
	2. ぼつくす	2. もりた
	3. くらく	3. ぼつくす
	4. かんせい	4. すとべり
	5. ぼけつと	5. かんせい
	6.○りぶりん	6. ぼけつと
	7.○さんど	7. くらく
	8. さんちこ	8. さんちこ
	代○みつける	代 ぎぶす
	代○ほうしよう	代 ういんふい
	代 まつく	代 まつく
	代 こるまん	代 ぼにい
投手	先 らいおん	先 はあし
	先○すちあと	先 ばいお
	先 はあし	先 くられんす
	先 ばいお	先 らいおん
	リ○ういりい	リ ふらんく
	リ えかすり	リ えかすり



4番かんせいをはじめ、長打線はあって当り前のM打線。かせんじき球場ではホームランの嵐となるだろう。

N ナムコスターズ

'86年球団創立。当初は練習がわりの弱小チームだったが、年々チーム力は向上してきた。

	新ラインナップ	●参考● ファミスタ'89開幕版
打者	1. ぴの	1. ぴの
	2.○まつぴい	2. ちやつぷ
	3.◎さんどら	3. あぽろん
	4. ぱつく	4. ぱつく
	5. たろすけ	5. たろすけ
	6. あむる	6. あむる
	7.○かげきよ	7. とまり
	8. りようま	8. りようま
	代 わぎやん	代 わぎやん
	代△あぽろん	代 さんどら
	代△とまり	代 かある
	代 わにわに	代 わにわに
投手	先 らつぷ	先 うらん
	先 すいいと	先 らつぷ
	先○ふおつくす	先 めたるほく
	先○しようぷ	先 すいいと
	リ わあすた	リ わあすた
	リ きやらはち	リ きやらはち

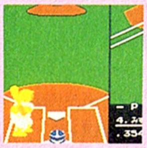


1番ぴのの俊足はベテランになっても衰えを見せない。さすがだ。若手の実力は未知数だが、長打力がもう少し欲しい。

P プロスターズ

'88年のワースタで創立。伝説の名選手が集合したこのチームのパワーはまさに圧倒的だ。

	新ラインナップ	●参考● ファミスタ'89開幕版
打者	1. すばた	1. すばた
	2. もとはり	2. もとはり
	3. きんぐ	3. きんぐ
	4. みすたあ	4. みすたあ
	5. こうじ	5. こうじ
	6. たぶた	6. たぶた
	7. やだわ	7. やだわ
	8. よりみち	8. よりみち
	代 ひろうか	代 ひろうか
	代 かわうえ	代 かわうえ
	代 のむさん	代 のむさん
	代 てつじん	代 てつじん
投手	先 えなつよ	先 えなつよ
	先 むらまや	先 むらまや
	先 すぐる	先 すぐる
	先 そうこん	先 そうこん
	リ やまさん	リ やまさん
	リ やすいだ	リ やすいだ



4番のみすたあをはじめ、2番から7番までホームランバッターがずらり。最後はもう目をつむって投げるしかない!?

O オールドリームズ

'88年のワースタで創立。漫画のヒーローたちのチーム。まさに現実離れした強さを誇る。

	新ラインナップ	●参考● ファミスタ'89開幕版
打者	1. はやみ	1. はやみ
	2. いわき	2. いわき
	3. おずま	3. おずま
	4. どかべ	4. どかべ
	5. はながた	5. はながた
	6. いぬしま	6. いぬしま
	7. さもん	7. さもん
	8. とのま	8. とのま
	代 あぶさん	代 あぶさん
	代 いつてつ	代 いつてつ
	代 いがらし	代 いがらし
	代 たつち	代 たつち
投手	先 ほし	先 ほし
	先 にかいど	先 にかいど
	先 さとなか	先 さとなか
	先 ふじむら	先 ふじむら
	リ てつごろ	リ てつごろ
	リ ゆうき	リ ゆうき



エースのほし。快速球だけでも充分すごいのに消える魔球まで投げられたんじゃ、もう手も足も出ないっス。

 表内の記号について／○→新加入の選手。◎→代打からスタメンに昇格した選手。△→スタメンから代打に降格した選手。※→名前が変わった選手。

最新ゲーム徹底紹介
ホット・ゲーム・スキャナー

HOT GAME SCANNER

V'BALL

カセット テクノスジャパン
11月10日発売／¥5,900(税抜き)

明るい太陽の下で遊ぼうじゃ〜ん



アメリカナイズされた演出とスピーディなゲーム展開が魅力のスポーツゲーム。VSでは4人同時プレイが可能。設定が自由に変更できるのも特徴的。

夏はやっぱり、海辺で元気に遊ぶにかぎるね。最近じゃビーチバレーっつう手軽に盛り上がれるスポーツがあるし。え？　今は冬ですか……。あらまぁ。

文／S-MAN

アメリカ人はアソビの天才なのです

いや～しかしホント、アメリカ人ってのは、アソビを作る天才なのだ。この海辺の砂の上でやるビーチバレーにしても、いかにも陽気なアメリカ人が考え出したっていう明るいアソビ。

こういった二次産物的なアソビ色の強いスポーツは、だいたいソレのベースになる正統派のスポーツを、根がまじめなヨーロッパの人たちが考え出して、そいつがアメリカへ渡ってポップにアレンジされるパターンが多々ある。

そんじゃビーチバレーのベースになるバレーボールもヨーロッパ産かなって思って、ちょいと調べてみたのよ。

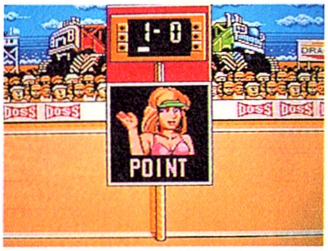
そしたら、実はバレーボールってのは、元々アメリカ生まれらしいんだよね。

バレーボールは、19世紀の終りごろに、アメリカで考え出されたスポーツなんだって。で、20世紀に入って、世界各地に普及していったんだ。

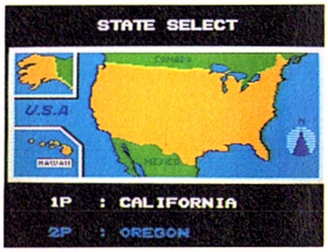
ついでだから、もちっと詳しく紹介するとだ、このうち、西回りでアジア方面へ伝わっていったバレーボールは、初めのうちは、なんと16人制(!)だった。その後、12人制を経て、9人制のスタイルに落ち着き、どんどん発達していったんだ。

そしてもう片方の、南アメリカやヨーロッパ方面へは、現在の主流である6人制がアメリカ国内で確立されてから渡っていったので、最初から6人制で発達していったんだ。中でも、特にソビエトを中心とした共産圏諸国でえらく盛り上がったらしい。ま、オリンピックとかを見ると、わかる気がする。

てなわけで、バレーボール自体もアメリカ産なのさよ。んじゃ、これが浜辺の砂の上でやって、しかも2人制になることで、どんな風に遊びの要素を強めて面白いのか？　これだねポイントは。まず、コートを狭い範囲でテキトーに作れるので2人制。これは、たぶん少メンバーでもすぐに楽しめるってこともあると思う。で、地ベタが砂。砂だと、動きが満足にとれなくなるし、ジャンプだって大変だ。こりゃ、見てるほうも思わず笑っちゃうユニークなプレイが続出することウケアイでしょうが。こりゃひとつ、カルフォルニアの空の下でやってみたいもんですな。



↑ジャッジは、この明るいお姉さんなのだ。ピンクの水着姿がいっかしてるぅ～



↑VSプレイのときは、自分たちが全米各州のどこかの代表チームとして戦うんだ

ビーチバレーらしさが伝わってくる

最近、日本でも浜辺のトレンドになりつつあるビーチバレーなわけだ。

そこで、まずなんつっても、ビーチバレーらしさっていうのがどこまで表現されてるかが一番気になってたんだ。

で、やってみてウンウン納得。だって、キャラの動きが、ちゃんと足重そうにしてるし、ボールの弾み方もポテッとしてる。こおいった重要なポイントをピシッとおさえてるから、すごく納得できちゃう。当り前のことだけど、何かとユーザーのチェックキビシイからね、新開拓ジャンルの1番手の場合。砂の上なのにキャラがシャキシャキ動いたら、不自然だもんね。

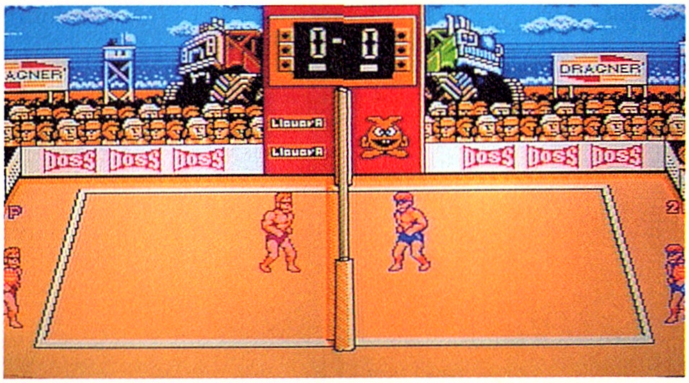
それとは逆に、ゲーム展開は超スピーディで、これまたいい感じ。強いスパイクを打たれると弾き飛ばされるところも、なかなかいい演出だね。

ただ惜しいなぁって思うのは、コートの広さが1.5面分あるんだけど、相手のサーブ時に、レシーブ側のキャラは隠れて見えなくて、しかも動かせないところだね。スピードがあるだけに、ちょっとそこに無理がある感じかな。

少し遊んで慣れりゃ別に平気なんだけど、最初にプレイするときに結構ひっかかったりして。ま、でもその分、やり込めばそれなりに深いゲームなんだから、あんまり関係ないかっ。

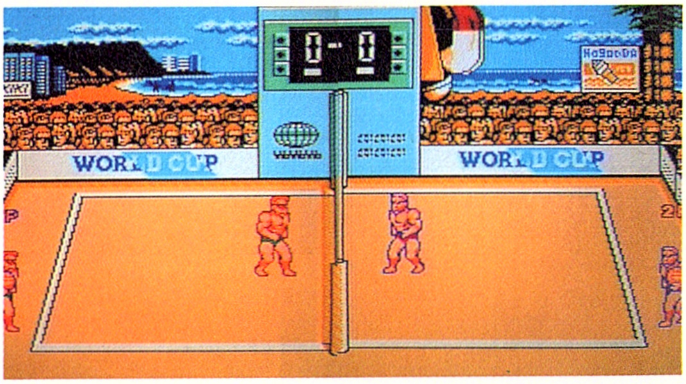
DAYTONA

↓興奮の第1回戦の舞台は、ここデイトナ。中央のビッグタイヤ野郎が迫力満点だ！



HAWAII

↓ワールドカップの舞台は、ビーチバレー発祥の地ハワイ。ワイキキビーチなのだ



Ooh!! What a exiting play!!

モード

全体のモードは、大きく分けてプレイヤーチームがCPUチームと対戦して勝ち抜いていくトーナメントモード(1P or 2P)と、プレイヤーチーム同士が対戦するいわゆるVSモードの2つだ。対戦モードは、最大4人までの同時プレイが可能。ちなみに、あのトラックボールにも対応しているのだ。

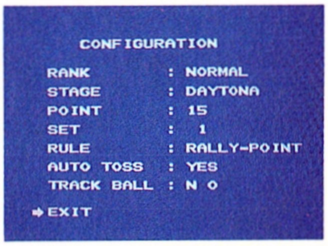
それに、モードというわけじゃないけど、テクノスさんの思いやり、各種設定の変更ができるのも特長だ。

まず、難易度がハード・ノーマル・イージーの3段階に調節できる。そして対戦モードの場合は、背景を8つのステージから選択可能。その他、得点の変更(5・10・15・20)、セット数の変更(1・3・5)などができるんだ。

ルールについては、サーブ権があるときしか得点できないノーマルルールと、その逆のラリーポイントルールの2種類があるぞ。



↑みんなでワイワイ楽しめるだけの十分なモードが用意されているよ～ん



↑自分の好みのプレイができるように、各種の設定の変更がきくんだ。親切だね

キャラクター

プレイヤーが操作するキャラには、4人のヴァリエーションがあるんだ。

彼らは、それぞれに「何でもこなせるオールマイティ型」「力の強いパワー型」「レシーブが確実な守備型」「動きが速いスピード型」などの特徴があるぞ。

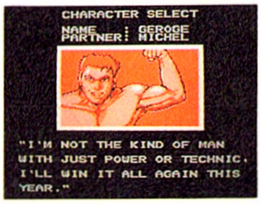
ここでちょっと設定変更の補足説明なんだけど、このゲームにはオートトス機能が付いていて、これをONにしていると、2打めは自動的にトスを上げてくれるんだ。これはラクチン！



↑アル&ジョン。=パワー型



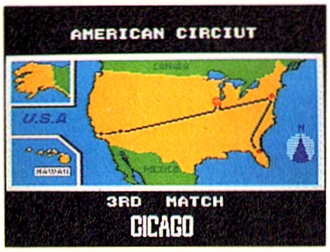
↑ビリー&ジミー。=守備型



↑ジョージ&マイケル。=オールマイティ型



↑エド&マーフィー。=スピード型

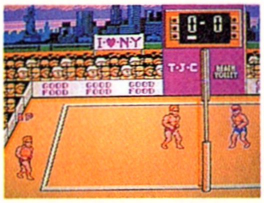


↑トーナメントモードで、全米各州⇨ハワイ⇨ソ連と勝ち進んでいくのだっ！

ステージ

トーナメントモードは、全部で10ステージ構成になっているんだ。

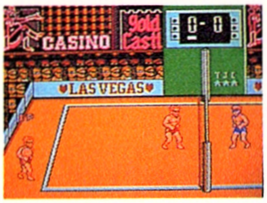
まず、アメリカ各地方を巡っていくアメリカンサーキットが5ステージ。お次は、ハワイでのワールドカップに挑戦するワールドカップが3ステージ。そして最後に、真の世界チャンプを賭けて戦うスペシャルマッチが2ステージ。中でも、アメリカンサーキットとスペシャルマッチでは、各ステージごとにヴァラエティ豊かな背景とBGMが用意されている。また、ワールドカップでは、5チームの中からランダムに敵チームがセレクトされるので、プレイごとに違った感覚が味わえるぞ。



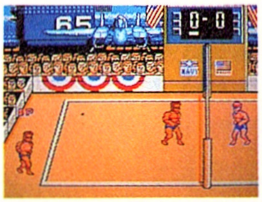
←自由の女神が見守る、ニューヨークの街



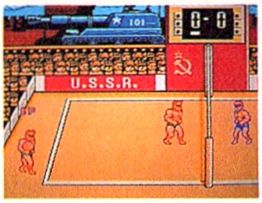
←ここは、アメフトが盛んな街シカゴだ



←カジノのネオンがきらびやかなラスベガス



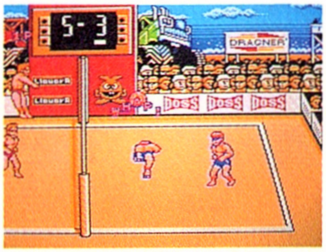
←ここはなんと、米軍の空軍基地なのだ！



←バックの戦車がオドロしい、ソ連なのだ

アクション

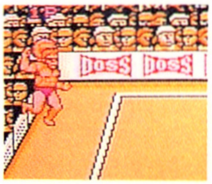
操作系はいたってシンプル。基本操作は、✚で移動・Ⓑでジャンプ・Ⓐでアクションだ。Ⓐは、レシーブ・トス・スパイク・ブロックの動作をすべてカバーしていて、✚との併用でいろんな体勢でボールを打てるんだ。ボールはカーソルの位置に飛んでくるぞ。



↑スパイクを打つときは、ⒷでジャンプしてⒶでアタックする。タイミングが比較的合わせやすいので、ガンガン打てるぞ！

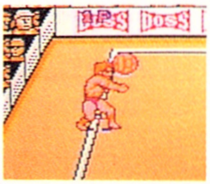
サーブ

➡Ⓐでトスアップし、Ⓐで打つ。Ⓑでジャンプしたほうが強力だぞ



レシーブ

➡カーソルが現れた位置を素早く判断して、タイミングよくⒶを！

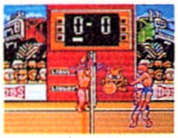


トス

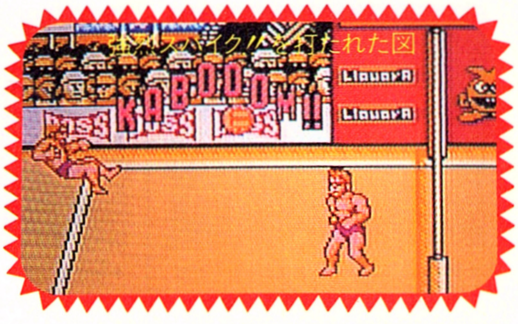
➡パートナーが打ちやすい位置へ、アシストしてあげよう



ブロック



↑このゲームは、とにかくブロックがキメ手だ。ブロックだけで勝ち進めるパターンもできちゃうくらいだぞ



カセット ハル研究所
発売中／¥6800（税抜き）

“特番”時代劇風ゲーム

年末の“忠臣蔵”や春秋の“必殺スペシャル”のように、人気のある特番時代劇はたんとあるよね。そんなTVを見る感覚で遊べるのがこのゲームなんだ。

文●AYU♥



時は昔々の江戸時代。御存知、弥次さんと喜多さんがくり広げる東海道珍道中をオシャレにアレンジしたAVG。ページをめくるように楽しめる1本だ。

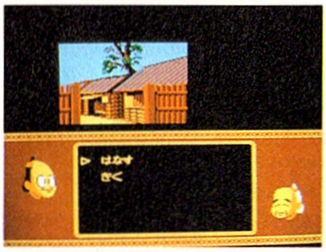
謎解きよりも物語を楽しむ

とにかくこの『御存知　弥次喜多珍道中』というゲームは、会話がポンポン飛び交って休む間もなく展開していく。テンポはいいし、キャラもいい。AVGといってもその中心となる謎解き自体そんな難しくないから、TVを見る、本を読む、そんな感覚で遊べるんだ。例えていうなら、あの昔なつかし“紙しばい”って感じかな。

1枚1枚めくるごとに、どんどんストーリーが広がっていって、いつしか夢中になってしまう。ハラハラドキドキしながらラストを迎えて、ちゃんちゃんってやつ。私の幼い頃にはもう公園で紙しばいを見せてくれるおじさんがいなかったから、お菓子を食べながら見るって経験をしたことないのが残念だけど。そんでも、幼稚園や小学校低学年の時には私もそうだったけど、先生に読んでもらったって人、けっこういるんじゃないかな。紙しばいのように紙をめくっていくって操作がないかわりに、Ⓐボタンでストーリーをチェンジしていくってのがこのゲームなんだ。

じゃ、なんでAVGなのっていわれちゃうと困るけど、それなりに“謎”はもってるからね。根気よく話を聞いてかないと進まないところもあるし。エンディングもマルチになってるから、進行しだいで何通りかのラストシーンが待ってるしね。ただこのゲームの場合、どうしても、弥次さんと喜多さんの会話が主になってきちゃうから物語っぽくなっちゃうんだよね。でもね、それがけっこうおもしろい。まるで“まんざい”見てるような気分にさせてくれちゃうんだ。口調がすべて“べらんめぇ”っていうのも笑かしてくれるけど。

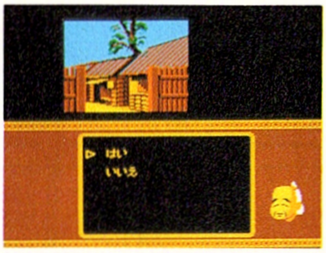
ま、とにかくノリノリのゲームです。



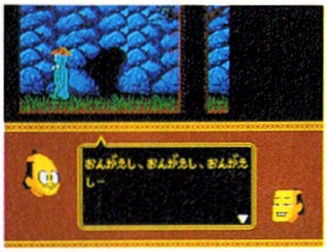
↑基本的にいきづまるような難しい謎は少ない。コマンドが1つしかないことも



↑中には選んだコマンドによって、こんなハプニングも用意されているのだ



↑ゲーム上、二者択一をせまられてどちらかを選んでも、大きな変化はない



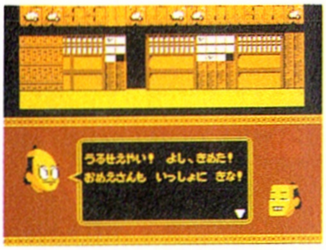
↑謎が1つ解けて洞窟への道が開けたところ。こんなかわいいシーンもちらほら

弥次郎兵衛あんど喜多八

弥次さん喜多さん、というともの すごく馴染みのある名前だけど、一番初めにこの2人が登場したのはナント江戸時代だったんだ。ま、ここでちょっと古典の勉強でもしてみましょうか。

江戸は下町に住む弥次郎兵衛と喜多八、この2人がしゃれを飛ばし、失敗を重ねながら伊勢参宮、上方見物をするさまを明朗こっけいに書いた本が、“東海道中膝栗毛”。これは江戸の後期に十返舎一九という人によって書かれたものなんだけど、その当時にはこのようなこっけい本がなかったから、ものすごくヒットしたんだ。ちなみに膝栗毛とは、徒歩で旅をすること。今でいう東京から三重県まで、歩いていこうってんだから、そうとう長い旅だよね。おかげで本の方も全18冊という長編になってしまったんだ。

ところで、この本の主人公、弥次郎兵衛と喜多八。まさに正反対の性格なんだ。弥次さんはお調子ものでおっちょこちょい、喜多さんは律義者で知恵袋って感じにね。だけど2人ともきっすいの江戸っ子だからまがったことが大嫌い、という点では一致するんだよ。



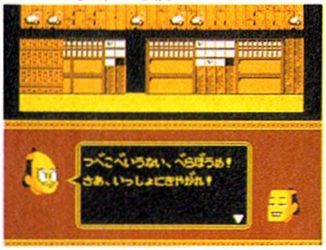
↑お調子者の弥次さんと律義者の喜多さんは、お江戸一の名コンビってなワケ

とことん“べらんめぇ”してるのだ

でもって、この弥次さんと喜多さん。2人とも思いっきり江戸っ子だから、“べらんめぇ口調”を使ってしゃべるんだ。

もともとは「べらぼうめ」という言葉なんだけど、江戸っ子の巻き舌、早口にかかると「べらんめぇ」になってしまう。だから“べらんめぇ調”なんていう方言みたいな言葉になってしまったワケ。今でも使ってる人いるけど、けっこう威勢のいいオジさんあたりが多いよね。若い子もシャレで使ってたりして…。これからのはやりかも？

ま、このゲームではひっきりなしに「べらんめぇ」だの「てやんでぃ」だの、はたまた「こちとら江戸っ子でいっ」だの、元気な“べらんめぇ調”がたぁーっくさん聞けるから期待しててね。ちなみに喜多さんより弥次さんの方が言葉づかい悪いみたいよ♡



↑この“べらんめぇ”口調でたたきかけられたら、さすがの喜多さんもタジタジ

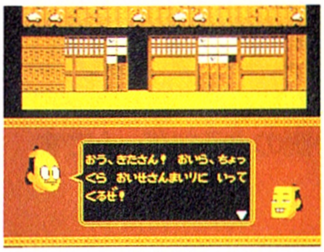


↑いっつも威勢のいい弥次さん。こんな時でも、ひるむということを知らないのだ

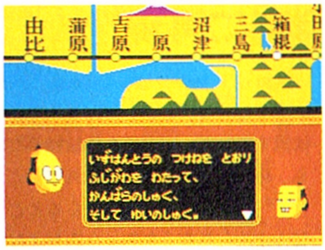
東海道中ひた進み、弥次・喜多コンビが今日も行く…

プロローグ

時は江戸時代。いいなずけのお春とささいなことで口喧嘩をしてしまった弥次さんは、友達の喜多さんを強引に連れて“お伊勢参り”を決め込んでしまったからさぁ大変。カンカンに怒ったお春は、弥次さんを追って旅を始めたのだ。逃げる弥次さん、追うお春。こっからが珍道中のはじまりでいっ！



↑いいなずけのお春とささいなことから口喧嘩してしまった弥次さんだったが



↑お春に追いつかれないように箱根のお山を一気に越えて、着いた所が由比の宿

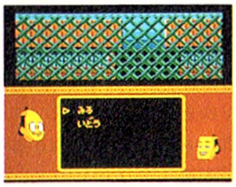


↑喜多さんを強引に引き連れて、お江戸は日本橋から出発だ！ その頃お春は…

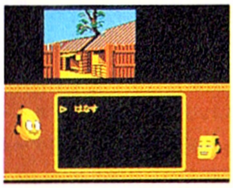
見る、話す、移動、聞く

もちろんＡＶＧってことで謎解きがあるわけだけど、そんなに難しくはないんだ。それぞれのコマンドを上手に利用して、じゃんじゃん進んでこーね。

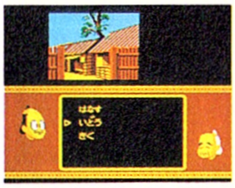

↑困った時の神だのみは知恵袋の喜多さん。それでも分からない時は情報収集を



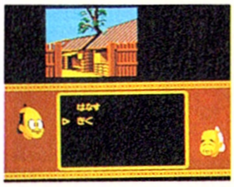
↑とりあえずは“みる”を選択。思わぬセリフが聞けるかも



↑ゲームの中で会話は一番大切。何度も話をしてみよう



↑いきづまったら移動してみよう。新しい場所へいけるかも



↑ゲームが進むと、“聞く”コマンドも出る。チェックしよう

松尾芭蕉は復活の神！

このゲームにも、あたりまえのようにコンティニューがついてるわけだけど、そのパスワードをくれるのがあの“松尾芭蕉”先生なのだ。もらえる場所は「めしや」。５・７・５でできた「ふっかつのはいく」を詠んでくれるから、きちんとメモっとこうね。

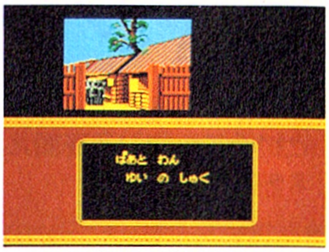
ゲームを再開する時はタイトルの次の画面で「つづきから」を選ぼう。


↑「めしや」にいくと松尾芭蕉先生がいるぞ


↑「ふっかつのはいく」はちゃんとメモしよう

旅のはじまり

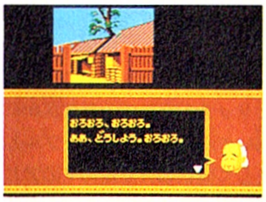
とりあえず、由比の宿場についた弥次さんと喜多さん。まずは人々の行列に出っくわす。何事かとまわりの人に聞いてみるがいまいちラチがあかない。そこで列の先頭までいくと…謎の老人がひたすら“おろおろ”していた。色々と話を聞いてみると、どうやら由比正雪なる男がからんでるらしい。



↑まずは“由比の宿場”からスタートだ。どんな事件が２人を持ちうけているのか

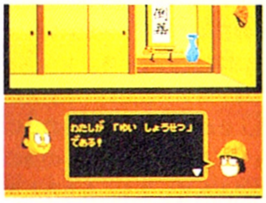


↑あたりを見ると多勢の人が並んでいる



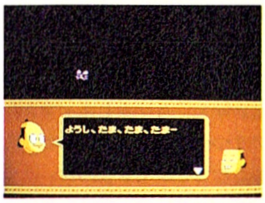
↑おろおろしている庄屋さん。話を聞くと…


↑屋敷の前には女おかっぴきが立っている



↑とにかく部屋に入った２人。そこには男が


↑正雪につかまってしまった弥次喜多コンビ



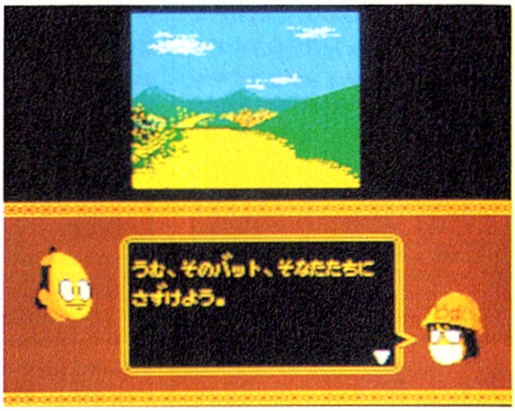
↑真っ暗な洞窟の中で一匹の猫を発見する


↑なんとか洞窟を出るとそこにはおさいが



↑女の子に猫を渡すと秘密が明かされる

それを聞いた野次馬弥次さん、興味津々で乗り出した。喜多さんを従えていざ屋敷へ！ そこには大勢の捕方と女おかっぴき「おさい」がいた。正雪の仲間と間違われた弥次さんは、喜多さんの知恵で助かるが、今度は正雪をつかまえてこい、といわれてしまう。「いやなら２人まとめてひっくくるわよ」とおどされて、渋々屋敷の中へ。そんな２人を待ちうけていたのは「倒幕」を夢見るへんな奴、由比正雪だった。はたして２人の運命やいかにいっ！



ベガスコネクション

カセット シグマ商事
11月24日発売／￥9600（税抜き）

ギャンブル恋愛推理小説

ギャンブルと恋愛……このいかにもマッチしそうな取り合わせに〝誘拐事件〟というエッセンスを加えたAVGがコレ。大人向け推理小説のようなゲームです。

文●ニョクマム古橋



カジノのギャンブルゲームと推理もののAVGを組み合わせた複合ゲーム。カジノで勝っていくことで、多くの新事実や新情報を得ていくことができる。

ギャンブルゲームとAVGの相性

ギャンブル、特にカジノでのそれは、ちょっとリッチで危険でそして仄かに大人の匂いが漂う。このギャンブルと、恋愛、そして誘拐事件を絡めてのアドベンチャーゲームを作ったらどうなるか……その答えがこの〝ベガスコネクション〟に集約されている。

まず、ストーリー設定のアイデアがいい。主人公の恋人が、誕生日の日に誘拐されてしまい、100万ドルの身の代金を要求されてしまう。もちろん主人公はそんな大金は持っていない。で、カジノでその身の代金を稼ぐことになる。この最初のストーリー設定のアイデアのおかげで、ＡＶＧとギャンブルゲームの２つの異なったゲームをすんなりと楽しむことができるんだ。

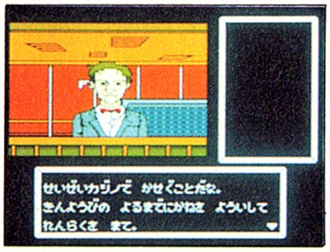
また、ギャンブルで一定以上のお金を稼ぐと、新たな展開が生まれるというのも、２つのゲームを関連付ける意味でいいアイデアだったんじゃないかと思う。目的を持ってギャンブルゲームが楽しめるし、それにカジノでゲームをしながら謎を解いていくことで、全体に臨場感も生まれてくるからね。

ところで、これまでにも、違ったジャンルのゲームを組み合わせたゲームというのはいくつもあった。代表的なところではアクションＲＰＧなんてのがあるし、シューティングとアクションを組み合わせたものもある。最近のスポーツゲームにはたいていＲＰＧ要素が入っているし、ギャンブルゲームにも、ＲＰＧ要素の入ったものとして、ソフエルの〝100万＄キッド〟、ココナッツジャパンの〝アメリカンドリーム〟などがある。

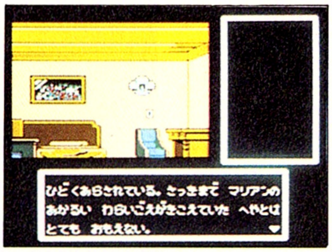
こうした組み合わせの中でも、このギャンブルゲームとＡＶＧの相性はかなりいいほうに属することになりそうだ。やっぱ設定のアイデアが効いてるし、ギャンブルと恋愛推理の醸し出す大人の香りがやたらとマッチしている。なんといっても、ギャンブルゲームとしても、ＡＶＧとしても十分内容的に充実してるってのがいい。ま、とはいえ、プレイしたのはサンプル版で、途中までしか入っていなかったから、中盤以降のゲーム展開がどうなっていくのかはわからないんだけどね。



↑主人公の恋人マリアンは、謎の電話を受けたのを最後に何者かに誘拐されてしまう



↑フロントには身の代金要求の手紙が届けられていた。要求額はなんと100万＄!!



↑急いでホテルの自室にもどってみるとマリアンは消え、部屋はあらされていた……

本場のカジノを自宅に再現!?

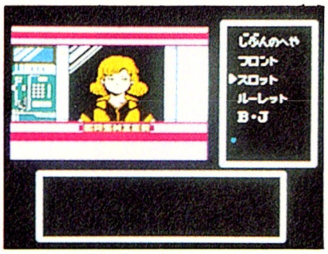
ひとくちにカジノのギャンブルといってもいろいろあるが、ここでは中でも代表的な、ルーレット、スロットマシン、カードゲームのブラックジャックの３種類のギャンブルを楽しむことができる。どれもなっかなか本格的で、賭けごとが好きな人だったら結構はまれそう。

まず、ルーレット。数字が刻まれた回転する円盤に小さなボールを落とし、そのボールが止まったところの数字を当てるヤツ。このギャンブルは、賭方に様々なバリエーションがあって、その賭け方が勝利のポイントにもなるし醍醐味にもなる。で、このあたりが忠実に再現されているってところがいい。また、シューター（ルーレットにボールを投げ入れる人）に〝癖〟があるってところも人間味があってこのゲームを面白くさせていると思う。

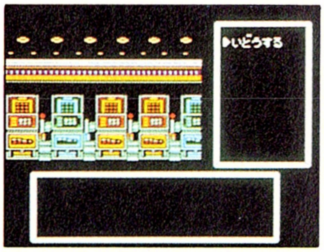
スロットマシンは、いわば〝パチンコ〟と同じ。どの台が出るかをまずは探すことだ。現実でも機械相手だから、確かに単調なゲームなんだけど、〝7〟が２つぐらい絡んでくるとどうにも止められなくなっちゃうんだよね。

で、最後にカードゲームのブラックジャック。これはディーラーとの駆け引きの勝負だ。もちろん、賭け金を倍にしてなおかつもう一枚カードをひいて勝負する〝ＤＯＵＢＬＥ　ＤＯＷＮ〟、同じカードを２つに分けて勝負することができる〝ＳＰＬＩＴ〟などもコマンドに用意されている。

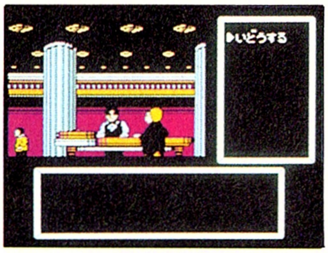
と、まあ、このゲームの中に入っている３つのギャンブルをざっと紹介したんだけど、ほんとどれもレベル以上。たとえＡＶＧ要素が加えられていなくても、このギャンブルだけでもかなり楽しめそうだぞ。



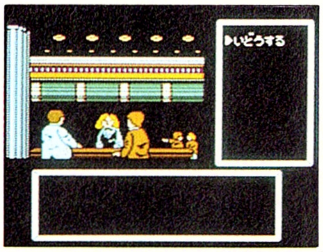
↑ＡＶＧの中でギャンブルゲームをやりたいときにはまずはカジノ入口へいこう



↑スロットマシンは、７台ある台のうち、どの台がよく出るかを最初に見極めよう



↑ルーレットの賭け方は様々。その時の所持金の大小によって戦略を立てて賭けてこう



↑ディーラーのオープンされたカードを見て、もう１枚引くかどうかを判断しようね

ギャンブルに勝って恋人マリアンを救い出せ!!

ゲームモード

ゲームは、AVGが組み合わさったSTORYと、ギャンブルゲームのみのCASINOがある。AVGを解いちゃったあとにも、CASINOで遊べるって趣向。暇潰し（!?）にはもってこいじゃないかな。





←CASINOを選ぶとこのセレクト画面に



←STORYを選んだらまずは名前を決定ね

ギャンブルの種類は3パターン

左のページにも書いたように、カジノでできるギャンブルはスロットマシン、ルーレット、ブラックジャックの3種類。どれもカジノではお馴染みのギャンブルだよね。

AVGでこれらのゲームをやりたい場合は、まずカジノへいって、どのゲームをやるかを決めることになる。1番最初の所持金は、3000＄だから、まずは慎重に、受け付けのおねーさんに教えてもらったスロットマシンで少しずつお金を稼いでいこうね。



↑スロットマシン、ルーレット、ブラックジャックのどれに勝っても（負けても）このサブ画面でお金の計算がされる。もちろん目標は身の代金の100万＄だ

大人の香り漂うゲームストーリー

ラスベガスのホテルの一室。甘い語らいを交わしている一組の恋人たちの姿があった。しかし、女の誕生日を祝う男の顔にはどことなく影があり、女は時折遠くを見詰める男の視線が気になっていた。

そして運命は、電話のベルとともに訪れた。受話機をとる女の姿、それが男のみた女の最後の姿だった。男の愛した女——マリアンが何者かに誘拐されたのだ。そして残された男のもとには、莫大な身の代金要求の手紙が投げ込まれた。

手掛かりはカジノで撮ったたった一枚の写真だけ。追い詰められた男は、カジノで身の代金を稼ぎながら、欲望渦巻く街ベガスで、マリアンを探し求めるべく行動を開始した——。

と、まあいう感じで物語は始まっていくんだけど、このオープニングってけっこう謎めいていて、意外に引き込まれちゃう。どうやら主人公自身もなにやら過去に秘密を持っているみたいだし、そのあたりがこの誘拐事件の原因ともなっているらしい。そしてその謎解きにギャンブルでの稼ぎが関連してくるんだから、こりゃやっぱうまい設定だよね。



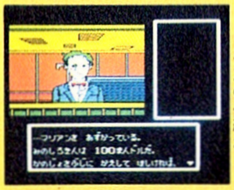
①←恋人マリアンのためにルビーの指輪をプレゼント



②←この日はマリアンの誕生日だったのだが……



③←その時、突然電話のベルが2人の会話を中断させた



④←フロントにいってみると身の代金要求の手紙が——



⑤←マリアン誘拐の事実に主人公は打ちのめされる



⑥←自宅にもどってみるとマリアンのバッグから写真が



⑦←この写真だけがこの事件のただひとつの手掛かりだ

スロットマシン

最初にゲームの種類を1LINEタイプと5LINEタイプから選ぶ。前者は獲得ラインが1本だから当たる確率は低いものの、当たったときの獲得枚数は断然多い。逆に後者は獲得ラインを最大5本まで増やせるから地道に稼いでいきたいときに適しているぞ。

また、台が7台まであるから、どの台が良く出る台なのか最初にテストしてみるといい。後は運を天に任せてチャレンジあるのみだ！



←1LINEから5LINEのどっちで勝負!?



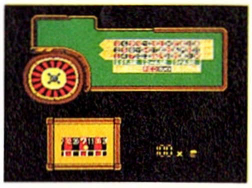
←ラッキー台を早く見つけることが勝利のカギ

ルーレット

このゲームのみ、前回と同じ賭け方をすることができる。"リピートベッド"っていうやつで、これは本場のカジノにも実際にあるルールなんだ。もちろん、賭け方の種類や、それぞれの倍率っていうのも、実際のカジノと同じだぞ。これも本来なら確率論からいうとどこに賭けても変わらないはずなんだけど、これも本場カジノと同じく僅かながらシューターに癖がある。それを見破るのが醍醐味なんだね。



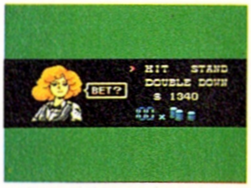
←確率論ではどこに賭けても同じなんだけど…



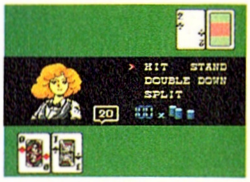
←シューターの癖を見破れば必勝も可能だ

ブラックジャック

ブラックジャックに限らず、カードゲームというのは対戦相手の反応を見ながら賭け金を決めたり、カードをめくったりしていくゲームだ。それだけに、コンピュータが相手だとそのあたりの駆け引きができないからイマイチ燃えない。テーブル上にオープンになったカードを見て判断していくしかないからね。でも、役と配当は、これも本場のカジノを意識しているみたいだぞ。



←賭け金は最初に。ツイてる時には大勝負!!



←カードチェンジが勝負の明暗を分けるんだ

道～タオ～

バップ
12月1日発売／¥5500（税抜き）

世紀末なロールプレイング

ファミコンにRPGは数あれど、どれもこれも似たようなモノばかり。そこへ彗星のごとく現れたこのゲーム、驚異のオリジナリティでキミに迫るぞ！

文●杉森建



神、仏、宇宙、輪廻、超能力などをテーマにした神秘的フンイキのRPG。基本的にはコマンド選択型だが、戦闘をAボタンの連打で戦うのが特徴的。

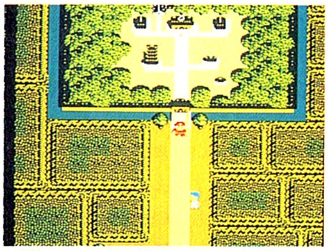
何か新しいモノを創りたい！

ファミコンのRPGといえば、『ドラゴンクエスト』と誰もが真先に答えるはず。それに、他のRPGも、『ドラクエ』を模倣したモノが実に多い。なんといっても、『ドラクエ・タイプのRPG』なんて言葉があるくらいだからね。

もっとも、『ドラクエ』そのものを、『ウルティマ』の模倣であると、カンカンに怒っているマニアの人もいるようではあるけれど。それくらい日本の、そしてファミコンのRPGにはオリジナリティが欠けているように思うのだ。

そんな中で見たこの『タオ』は、ちょっと衝撃的だった。

壮大なシナリオ、シュールな世界観、独特なグラフィック、シンプルなゲームシステム。どれをとっても、ドラクエはもちろん、今までのどのファミコンRPGにも似ていない。何かこうゲームデザイナーの意地が感じられる。これは確かに新しい流れなのだ。



↑独特な雰囲気。悪くいえば若干大アジな気もする『タオ』のグラフィック

文字情報はいらない！

コンピュータRPGは、数字や文字との対話みたいなところがある。プレイヤーの能力、体力や魔力、持っているお金やアイテム、すべて文字で表されている。

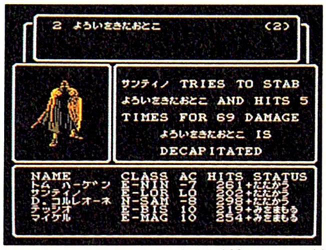
特に、いわゆる『ドラクエ風』ゲームにあるのが『○○はスライムに60ポイントのダメージをうけた！　○○はやくそうを使った！　体力が20ポイント回復した！』などという数字のやりとりである。これがコンピュータゲームの最もコンピュータらしいところで、



↑「ドラクエ」では、自分や敵のステータス、戦闘での状況などを文字で表現する

数字による表現は、一番わかりやすいといえばいえるのだが、それが何となくゲーム世界を機械的にしてしまうような気が、僕は以前からしてならなかった。そして、なんとかこの文字や数字の羅列を極力取っぱらったゲームシステムはできないものかと考えてみたこともあった。

きっと『タオ』を作った人たちも、オリジナリティの追求と共に、そのことを考えていたに違いない。そして本当にそれをやってしまった。



↑「ウィザードリィ」の文字情報はさらに多い。まさにコンピュータゲームという感じ

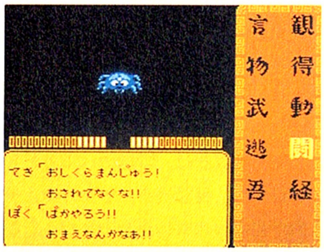
『タオ』には、人々との会話以外に見て確認すべき文字や数字がほとんどない。プレイヤーのステータス表示は一応あるが、コマンドで呼び出さないと出てこない（通常画面では表示されていない）し、項目も少なく、特にこまめにチェックするような物じゃない。ほとんど気にしなくていいのだ。

戦闘シーンもすごい。自分と敵の体力は帯状のごく短いメーターだけで大ざっぱに表されている。それだけだ。

他のゲーム、特にパソコン関係に多いが、「右腕の強さ」とか「武器の持て る重さ」とか、ステータス等の情報を異常に細かくしていってリアルさをうたう方向へいってしまうモノがありがちな今、こうした気持ちのいいシンプルさも多少は見習うべきだと思う。

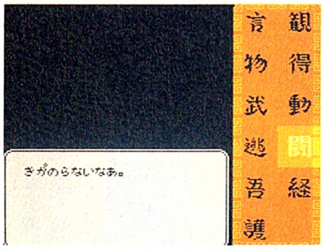
まあ、「メンドクサくてフクザツなのがRPGの醍醐味」という意見もよくわかるけどね。

とにかく、このシステムが良くできているかいないかは別として、作り手のポリシーを感じる作品なのだった。「RPGっぽくないRPG」、それが『タオ』だ。



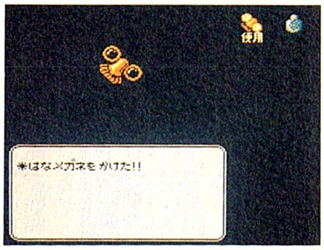
↑戦闘の状況は、レベルメーターの減少具合とセリフによって判断するしかないぞ

コマンドも…



↑漢字一文字で表現された「タオ」のコマンド。ここまでくるとアイコン感覚で使える

アイテムも…



↑持ち物までもグラフィックで表示。徹底したポリシーを感じる。グラッチェだ

これは実験作品!?

などと、今までケッコウほめてきまくったような気がするが、このゲームには問題点も多い。たとえば、インド風の個有名詞は特徴はあるがどうも憶えにくいとか、Ⓐボタン連打の戦闘シーンが若干単調だとか、謎解きがあまりに一本道すぎるとか…。まあ、新しいものは常に問題点を提示するものだとは思うので、これは偉大なる実験作だと考えてみるといいんじゃないかな。



↑とりあえず、モノスゴイ異色作であるとはいえると思う。ショッキングだ

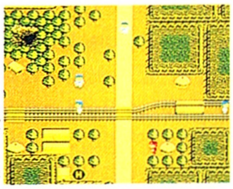
人間の生死、輪廻の壮大なドラマだ！

始まりは……

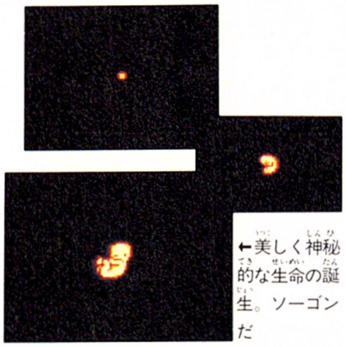
ゲームは、主人公が生まれ育った町から始まる。最近、この国では地震や異常気象にみまわれたり、森の中に隕石が落下したりしてエライ騒ぎになっているらしい。世界の終わりだと噂する人もいる。

こんな時は神だのみしかないということで、町の北にあるカダルカジャマ寺院へ行ってみることにした。

寺院には、ハットク・マラという人が神としてまつられ、彼の書いた経典『マハーマラ・スートラ』が宝として大切に保管されているという…。



→スタート地点の国アンゴルモア。歩きまわって情報をきけ



←美しく神秘的な生命の誕生。ソーゴンだ



↑このあとの展開に、モノスゴイ壮大なモノを感じさせるに充分なプロローグだ

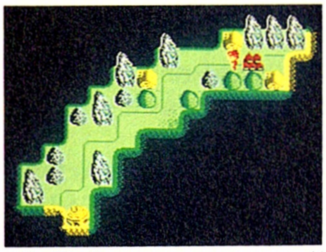
オトシヨリには優しく

寺院へ行き、ありがたいハットク・マラさまをおがんだら、とりあえず町の外へ出てみよう。外にも家が点在していて、イロイロな人が住んでいる。このゲームでは、同じ場所で何度も行ったり来たりしていると情報が変わったり、新しく道が開けたりするコトがとても多いので、重要そうな地点はちゃんとチェックしておこう。

さて、町の近くのケモノ道にさしかかった主人公は、ミョーな老婆に出あう。それがすべての始まりだった…!?



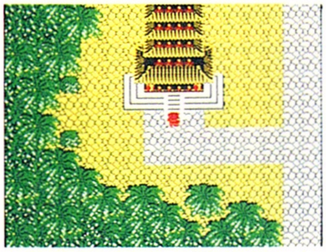
←寺院でボーズからこの話を聞かないと先へ進めないよ



↑町の外へ出るとこんなマップに。この大きさが国1つぶんだ。狭いから移動はラク



↑ウロウロ歩きまわっていると、ババアにタノミゴトをされた。さあどうする？



↑とりあえず、いわれた通りカダルカジャマ寺院までオンブしていってやるが…



↑なんとババアの正体は怪物！　しかも大事な経典を強奪していってしまうのだった

マハーマラ・スートラをとりもどせ

魔物にマハーマラ・スートラを奪われ、大騒ぎの寺院を訪れた主人公。ゴギョウ・マラ大僧正から、経典を取りもどして欲しいという依頼を受けることになってしまう。

僧正の話では、『八掛』と呼ばれるモノを世界中から探し出すことによって宇宙の真理と対面することができるというのだ。その時何かが？

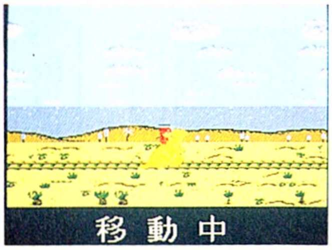
町へもどると、今まで乗れなかった鉄道が使えるようになっているので、とりあえず次の町へ行ってみることに。

この町モスコフから、主人公は自分の出生や運命について知らされてゆくことになるのだが…。

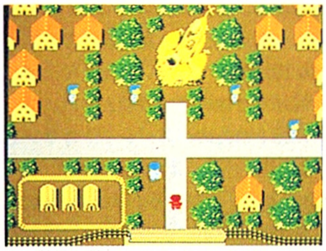
こうしてワケのわからないうちに、長い長い冒険の『道』を歩きはじめることになってしまった主人公であった。



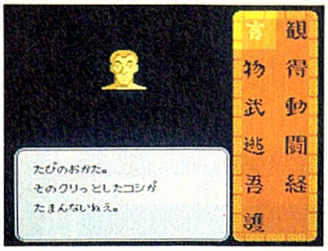
↑ここが駅。運賃を払えば次の国へ進むことができる



←『MOTHER』のように列車に乗るのかと思ったら…!? この世界ではこれが交通機関なの



↑2番目の町モスコフへやってきた。ここではいったいナニが待っているのだろうか



↑ミョーな目つきのオヤジが、いきなり日本刀をくれた。先の読めない展開だ

たたかえ！連射がキメテだ！

モスコフに着くと、いよいよ本番。敵もゾロゾロ出現するようになる。そこで戦闘シーンだが、これがなんとⒶボタンを連打して戦うという、スゴイシステムになっているんだ。ボタンを早く押せば押すほど強力で素早い攻撃になるので、強い敵と戦う時なんかはつかれちゃってメンドクサイぞ。

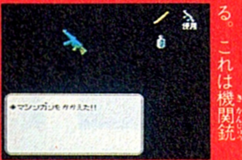
戦闘に勝てば、普通のRPGと同じように、お金と経験値が手に入る。さあガンバッて連射しまくってくれ。



↑戦闘中のセリフは、持つ武器によって変化する。しかし、ほとんど子供のケンカ

武器を替えてパワーUP

攻撃アイテムには、装備して使う武器と、道具として使うものとがある。おもしろいのは『ぶちぞう』と呼ばれる仏像のアイテム。これを使うと、ミゾオチやエンズイ、〇〇などの人間の七つの急所を突く、オソロシイ必殺技がくり出せるのだ。



←武器は買ったり貰ったりして手に入れる。これは機関銃



→『ぶちぞう』は全部で7つ。全国を旅して集めてまわれ

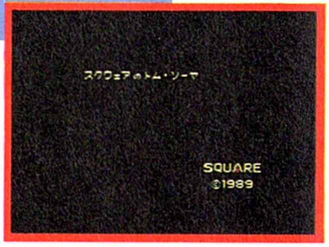
スクウェアのトム・ソーヤ

カセット スクウェア／11月30日発売
¥6500(税抜き)

戦闘に火事場の馬鹿力を導入

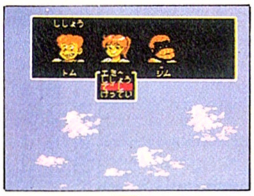
RPGにおいて主人公が普通であることは大きなデメリット。でも、それが克服されたら、新趣向が加わっておもしろさが倍増されるかもしれないネ。

文●RYOII



普通の少年少女たちによる、海賊の宝探しRPG。剣も魔法もないけれど自分で作るオリジナル必殺技で敵を倒していくちょっと不思議なゲーム。

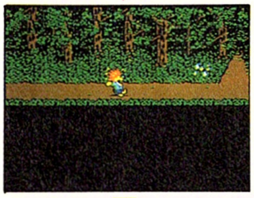
たとえば必殺技はプロレス感覚!?



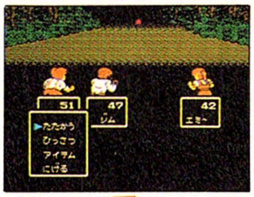
←必殺技をかける師匠と弟子を決めよう



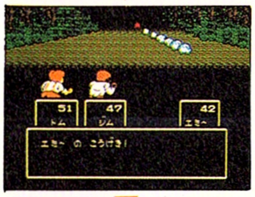
←そして必殺技のネーミングだ



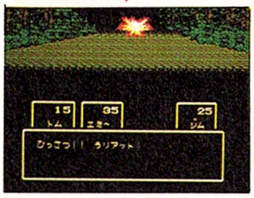
←森を歩いていたら敵がポッと出現した



←いきなり敵モンスターの攻撃だ



←まずはノーマルな攻撃をする



←そして必殺技をくり出そう

ファミコンではめずらしく名作を題材としたRPGの登場となった。

ところは1855年のアメリカ中部ミズリー州の田舎町・セント・ピーターズバーグ。ここに住むトム・ソーヤが仲間といっしょに海賊の宝を探すというお話。

だから、主人公はあのMOTHER以上に普通の少年少女。勇者でもなければ魔法使いでもない。だから、剣とか魔法などは戦闘では使えない。そこで用意されたのがスペシャルコマンド。「にげる」「パス」「まかせろ」「ねたふり」「せっとく」「あやまる」「かいさん」などがあって、状況によって使い分けると意外な威力を発揮してくれることになる。

さて、このスペシャルコマンドと並んで戦闘時の切り札となるのが「必殺技」だ。が、このゲームの必殺技はほかのRPGでみられる必殺攻撃とはちょっと違っている。必殺技を使うには必殺技を用意しなければならないのだ。レベルが上がると使えるようになる、といったものではない。

まず「ひっさつわざ」コマンドを呼びだし必殺技に参加するメンバー（1～4人）を決める。技は人数が多いほうが効果がある。師匠（技をかける人）と弟子（参加者）を決めて、必殺技の名前を登録する。これでもう必殺技が使えることになってしまうんだ。

じゃ、これで戦闘は勝ったも同然かというと、そういうわけにはいかない。ここでの必殺技は、プロレスの必殺技に似たところがあって、うまく決まると効果絶大なんだけど、決まらないとその反動でダメージがふりかかってくるようになっている。とくに師匠には。つまりフライングボディプレスを失敗したときと同じで、失敗すると痛い目に合うということだ。

この必殺技、パーティが危機であるほど効果も大きくなるという仕組みになっていて、必殺値は「最大HP－実際HP」という公式で求められる。

たとえばトム、ハック(師匠)、ジョニーの3人で必殺技をかける場合、それぞれの最大HPがそれぞれ150、140、180だったとして、戦闘でダメージを受けて各自のHPが110、95、36に減ったとする。この場合の3人の必殺値は、公式に当てはめると(150－110)＋(140－95)＋(180－36)で229となる。ここでハックが必殺技をくりだすとHP合計229以下の敵を全滅させることができるのだ。しかし、230以上だとその反動がきてそれぞれの必殺値の50%～20%のダメージを受けることになる。

ちょっと説明が長くなったけど、この方式、主人公が普通の人間であるだけに単調になりがちな攻撃パターンをうまくカバーしている。そして、人間の持ついわゆる火事場の馬鹿力という か窮鼠猫をかむ的な潜在パワーをうまく表現してみせているのです。

イベントがもりだくさんだけど!?

このゲーム〝新しいRPG〟と銘打つだけあって、いろんな試みがなされている。

まず驚くのがフィールドを3D感覚にして奥行きを持たせた構成。3Dダンジョンとも違うし、FFのような平面タイプとも違う不思議な感覚。名作から題材をとったこともあってRPGっぽくない主人公やシナリオも新鮮で、だからグラフィックもやはりRPGぽくなくほのぼのした感じ。前述した必殺技の試みもおもしろいし、パーティ編成もちょっと変わった趣向を見せてくれる。

そして冒険の途中ではさまざまなイベントが用意されているのもこのゲームのウリのひとつだ。



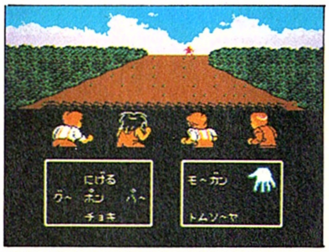
↑出会った少年とかけっこの勝負！ABボタンの連射で勝つのだ

たとえばABボタンを交互に連射するかけっこや記憶力をためすクイズ、カンと反射神経を働かせるジャンケン、墓掘り神経衰弱などなど。

これらのイベントをすることによってアイテムがもらえたりするけど、通過しないと進めないというわけではない。よくいえば遊び感覚ということになる。

ゲームの途中でのちょっとした〝遊び〟はプレイする者にとってもニコっとなると思う。

ただ、これをウリにするほど詰め込んでしまうのはどんなものだろうか。ゲーム中に行うイベントは、それ自体なんらかのゲームとの必然性がほしいと思うのだが…。



↑ジャンケンはほとんどカンでやるしかない。勝つとアイテムもらえるかな!?

仲間をとっかえひっかえして宝を見つけよう

仲間を集める

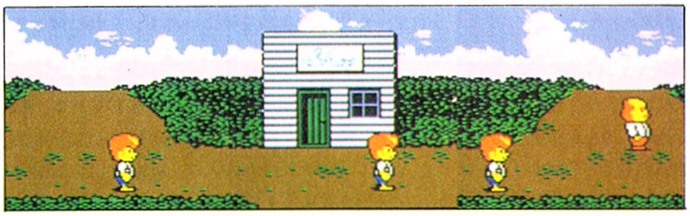

←最初はトム一人でスタート。出会った人と仲間になるんだ


←女の子も仲間になる。彼女はけっこう強いのだ


←いつでも仲間はとりかえることができるのは便利だネ

パーティはトムも入れて4人までOK。最初はひとりでスタートだけど、歩いているとちょくちょく仲間と出会うので、気の合った友達とパーティを組めばいいんだ。

3Dっぽいフィールド





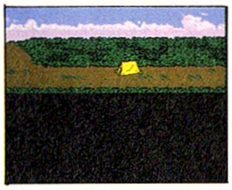
写真を見てもらうとわかるとおり、フィールドはこれまでのRPGとは違って3Dっぽい雰囲気になっている。そのため奥行きが感じられて「北へ進む」というより「向うへ行く」という感覚でプレイできる。

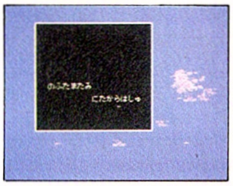
しかし、そのため進むときには簡単なマッピングが必要となってくる。3Dダンジョンほどではないけど、フィールドはかなり広いし、似たようなグラフィックも出てくるのでマップがないと迷子になってしまうのだ。

テントとタイルの秘密

トムがスタート時から持っているアイテムにテントがある。このテント、セーブ用アイテムで、これを取りだして寝る(?)ことによってセーブが行われる。セーブは1ヵ所だけなのでなるべくこまめにしたほうがいい。ただテント張れないところもあるからね。

タイルは全部で8枚ある。これは重要アイテムで、海賊の宝物の秘密が書かれてある。しかし、タイルを全部集めなければそこに何が書かれているのかわからないようになっている。レベルアップとともに、まずはタイル集めから始めてみては。


←テントはトムが最初から持っている。ちょくちょく使おう


←タイルを見つけるのは目的の一つだ。宝のありかがわかる

トムとその仲間たち

トム



ジム



エミー



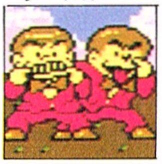
ハック



アルフレッド



ウースソース



ベン

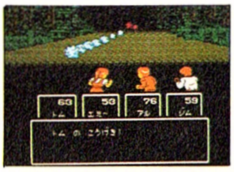


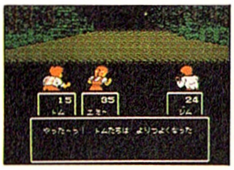
ベッキー

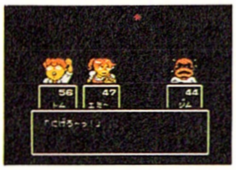


このゲームではトムの仲間がたくさん登場する(全部で11人)。だから、パーティのメンバーも組替えながら進むことになるはずだ。それぞれみんな個性的で、ステータスも全然違うからいろんなパーティを作ってみるといい。一度別れたキャラもまた仲間にすることができるから。最初に出会うのはジムとエミー。そしてハックは仲間になったら強くしてあげるのだ。

戦闘


←ちょっと変わった戦闘シーン。敵の顔が見えない


←戦うごとにレベルがアップしていくからネ


←ときには逃げることも必要になることもシバシバ

戦闘では敵が反撃する前に倒しちゃうとどんなヤツだったか見ることができない。またレベルアップは経験値的なものはなく、戦うたびにちょっとずつレベルアップされていくという方式。

モンスター

ニョロ



ヘビラ



ビリビリ



ゲロヨン



スンディ



インディアナ



シロマニヨン



ヤモリン

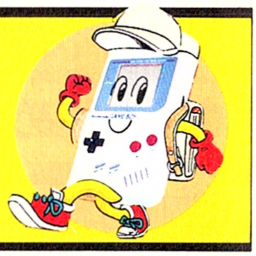


敵キャラはユニークなヤツラが多い。スタートしたころは、ほとんど動物が戦闘のお相手。それほど強くないのでまずは動物たちと戦ってレベルアップを図るんだ。ただ攻撃では、FFのように最初に指定した敵しか攻撃できない。トムが倒した敵をジムも指定していたらジムは空振りすることになる。

GAME BOY™ CLUB ゲームボーイクラブ

文/RYOII

★遊戯少年倶楽部★ VOL.12 ゆうぎしょうねんくらぶ



Ｆ１グランプリIN鈴鹿はとても熱く、燃えました。限界のスピードと魂を揺さぶるＦ１サウンド、中でもまるで天使の歌声のようなホンダV10とフェラーリV12には酔いっぱなしでした。



魔界塔士SA・GA

■スクウェア
■12月15日発売
■¥3500（税込み）

4つの世界には何が？ 天界への長い道のりの向うに真実はあるか!?

いつでもどこでもゲームボーイなのだ

ほんとうは、このゲームボーイクラブを１回お休みして、Ｆ１クラブにしたかったんだけれど、年末にかけてどどっとゲームが登場するので、４ページにわたってゲームボーイクラブをお届けすることになりました。

まずトップは、年末の超目玉と目されているＳＡ・ＧＡ。ボクは鈴鹿サーキットのヘアピンカーブのあたりで、レースの合間にＳＡ・ＧＡをプレイしていたのだ。決勝でとんでもない結末が待っているとも知らずに。

第１世界

そこは「大陸世界」である。木々におおわれた森林や川、草原などで構成されている。この大陸世界には英雄の町や盾の城、鎧の城、剣の城などが点在し、それぞれの町や城には王、大臣、衛兵そして人々が暮している。キャラクターはみずからの足で歩いて移動し、閉ざされている天界への扉の謎を解き明かさなければならないのだ。

第２世界

塔の５階からは「海洋世界」が広がる。ここには広広とした海に大小の島がいくつも浮いている。ヤシの木がはえ熱帯の雰囲気をもつ島には、地下道がめぐっており、他の島へと通じている。さらに、この海洋世界は二重構造となっていて海底都市が存在する。キャラクターたちは浮き島を手にいれて、これに乗って冒険することとなる。

第３世界

塔の10階から上は「空中世界」。雲でできた世界が広がる。そこには浮遊城があり、空中神殿に大きな謎が潜む。静かに流れるここ雲の世界では非劇的ストーリーが繰り広げられることになるのである。そして、天界に向けて冒険はさらに盛り上がっていくのだ。ここでは４倍の速さで移動できるグライダーを手に入れて冒険することになる。

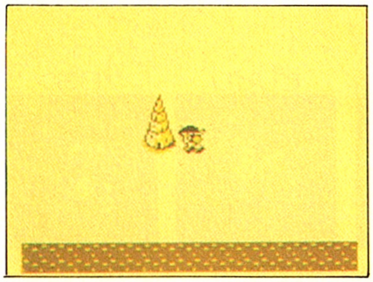
第４世界

塔も16階までのぼりつめると第４世界である「都市世界」へと通じる。大都市の廃虚が殺伐と広がる世界だ。そしてここが天界への入口。廃虚と化した世界でも人々は細々と生活を営み暮している。天界へ通じる扉の封印を解くカギはどこに。ここでは２倍のスピードで移動できるエアバイクに乗って移動し、冒険することになる。

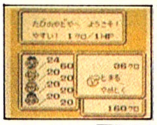
まずは塔上の世界へつながる階段の扉の秘密を解き明かすのだ！

町・城

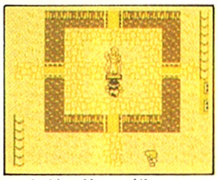
大陸世界には盾の城、鎧の城、剣の城と呼ばれる３つの城が存在する。そして英雄の町には、その世界を象徴する英雄の像が。この３つの城と英雄の像に隠された謎を解き明かし、その接点を探ることができたとき次の世界への扉が開かれるのだ。



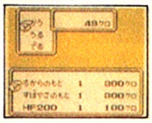
←ここはベーシックタウン。まずここで情報集収と仲間を集めてパーティーを組むんだ



←パーティーが危くなったら宿屋へ入ろう



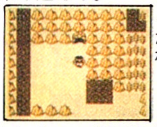
↑英雄の町では何かトラブルが起こっている



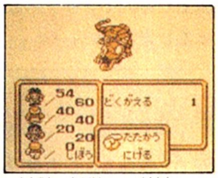
←いろんなお店に入ってみよう

ダンジョン

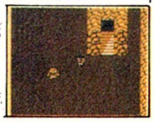
謎の解明のためには、洞窟内のダンジョンへも入らなければならない。そして、そこに潜み待ち受けているものはハンパではない。しかし、ここを通過することもまた謎解明には不可欠。レベルアップをはかって乗り込もう。



←ここが洞くつの入口のようだが…



↑盗賊の親玉との戦闘シーン。こいつは強い



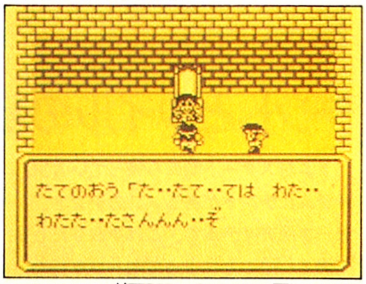
←洞くつの中にもモンスターがいる



←洞くつの中にいる盗賊の親玉だ。こいつを倒さないことには次へ進めない

町・城内部

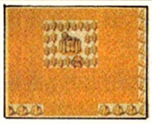
町や城の内部には王を始め、大臣や衛兵、庶民など多くの人々がいる。そこでは常に会話をかわし、情報収集に努めるのだ。このゲームではこの会話が重要なポイントとなっているのだから。そして、謎の核心がどこにあるのか突きとめるのだ。



←ここは盾の城内。ここでは大臣と王に会うことができるが、まだ盾を入れることはできないのだ



↑よろいの城の王は何かで悩みをもっている



←剣の城の王は、実にキケンである



←南の村には美人の女の子がいるゾ

メンバー構成によってパーティの成長が変ってくるのだ

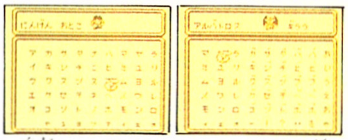
ゲームのはじめにまず1人メンバーを決めて名前をつけるんだ。ここからこの冒険の幕が切って落とされる。スタートはベーシックタウンから。ここで、まずギルドへ行こう。ギルドではあと3人仲間を集めることができる。パーティは人間男・女、エスパー男・女、4匹のモンスターの中から選ぶ。どのキャラクターを選んでもいいが、メンバーによってパーティの成長過程がかなり違ってくる。というのはキャラクターによって成長方法がぜんぜん違っているからだ。



↑まず主人公となるキャラクターを8人の中から選ぶんだ



↑キャラクターが決定したら名前をインプット。好きな名前をつけよう


↑名前はひらがなのほかに、カタカナも使うことができる。ネーミングにも凝ってほしい


↑主人公が決まったらベーシックタウンのギルドで仲間集めだ


↑ギルドでは主人公を含めて4人のパーティーをつくることができるんだ


↑残り3人のメンバーは誰がベストか下の記事読んで考えよう

人間

人間の成長の基本は武装によって行う。戦闘によって得られた金を使い、武器や防具、アイテムなどを買い求めてパワーをつけていくわけだ。強力な武具やアイテムを買い求めよう。

にんげんおとこ



最初はごく普通の男の子。早くいいアイテムを持たせて成長させてあげるんだ。



にんげんおんな



彼女も最初は普通の女の子。でも、男の子より初期状態では素早くなっているんだ。



エスパー

エスパーの成長は突然変異的に行われる。つまりある日突然に、というわけだ。エスパーはアイテムは4つまでしか装備できないが魔法や特殊な能力を覚えていくことによって成長していく。

エスパーマン



突然変異的成長をするエスパーは、攻・守にわたる特殊攻撃を身につけることができる。



エスパーギャル



エスパーマンと同じ成長システム。また、彼女も初期状態では素早くなっている。



モンスター

モンスターは肉を食べて成長していくんだ。肉は戦闘で勝つとときどき出現する。これは人間やエスパーが食べても何にもならない。モンスターはアイテムを持つことはできないけれど、特殊攻撃ができるんだ。

マイキャラになるモンスター

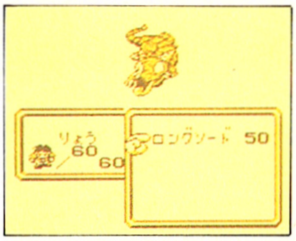


仲間になるモンスター

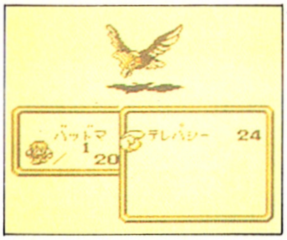
それぞれの能力に応じた攻撃方法で戦おう

各キャラクターの成長システムがわかったら次は戦闘だ。どのキャラも戦闘を通して成長していくことでは一致している。戦闘に勝つことにより、金が手に入り、肉を食べることができ、突然変異も見られるのだから。

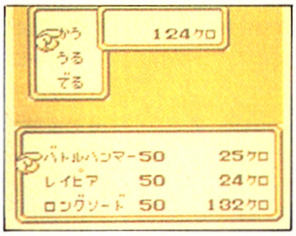
さて、戦闘における攻撃方法だが、これはメンバーによって違ってくる。人間は武器やアイテムを敵に合せて使い分けることが重要だ。アイテムは使える回数が限定されているので、敵のレベルに合せて使いたい。エスパーやモンスターの特殊能力も種類によって効く敵と効かない敵がいるので使い分けが重要なのだ。



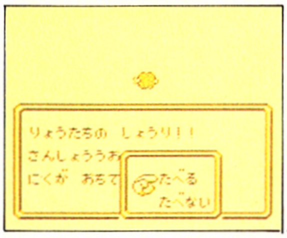
↑最初は手にした武器で戦うことになる



↑魔法はかける相手を考えて使うようにしよう



↑武器やアイテムを手に入れると攻略パターンが広がる



↑肉が落ちていたらモンスターに食べさせてあげよう

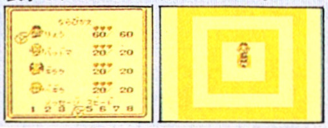
セーブ

セーブはバックアップバッテリーによって行われる。成長したらこまめにセーブしよう。



3回の命

戦闘の途中で力つきて死んでしまうこともあるかもしれない。そんなときは復活の館で生き返ることができる。でも、それも表示されている♡の数だけなのだ。





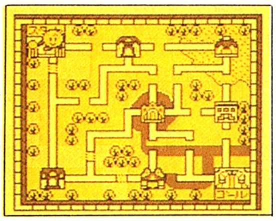
パチンコタイム

■ココナッツジャパン
■12月8日発売
■￥3280（税込み）

パチオ君ゴールをめざす

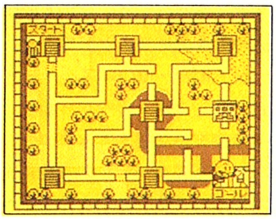
打ち止めに次ぐ打ち止めで、気分はもうパチプロなのだ！

8つのパチンコ屋を攻略しよう



→パチンコ屋を攻略してゴールをめざせ！

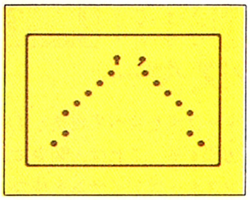
スタート地点にいるパチオ君、町にある8つのパチンコ屋を次々に攻略してゴールをめざす。そのためには、各店3台のパチンコ台を打ち止めにしなくてはならない。最初の持ち玉は100発。台には2000発のパチンコ玉がある。これを全部獲得することが打ち止めの条件だ。1台打ち止めにするごとに、持ち玉が100発ずつ増える。クギを読んで台を選ぼう。



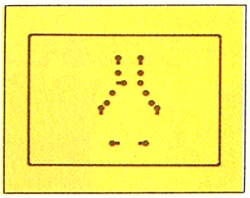
←ゴールするためにはバンバン打ち止めにするんだ

クギを見る

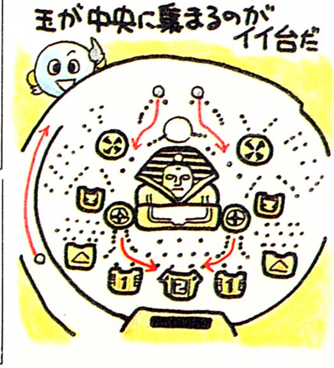
台を選んだら、玉を打つ前にクギを見ることができるんだ。クギの見方で重要なのは、クギがあまり曲っていないこと。それから上のクギと下のクギとが真っ直ぐになっていること。このあたりを目安にクギを見て、出る台かどうかを選んで打ってほしい。



←あまりクギが曲っているのは良くないゾ

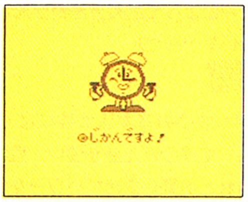


←上と下のクギが直線になっているものがいい



タイム

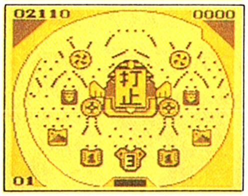
このゲームではプレイ時間を1分から999分までセットできる。これで、電車を乗り過ごすなんてこともなくなるのだ。



←タイムをセットすると電車でのプレイにグー

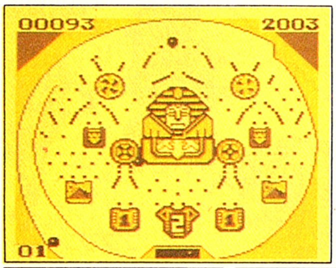
打ち止め

打ち止めするには2000発出さないとだめ。そのためには、各台のフィバーを利用しなければむずかしいのだ。

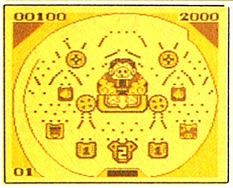


←2千発出すと打ち止めとなるのだ

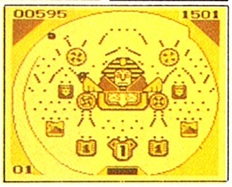
スフィンクス台



←左右のチェッカーだと一回、中央チェッカーで2回スフィンクスの羽が開く。その中央に玉が入ると大当たり！

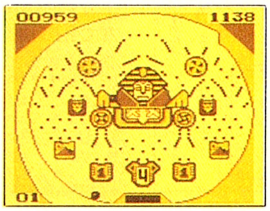


↑スフィンクスのかわりに悟空が登場なのだ



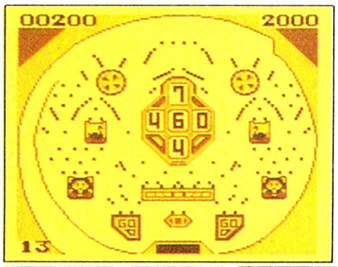
↑スフィンクス台大当たりのスタートだ

左右のチェッカー1に玉が入ると、中央のスフィンクスの羽が1回、中央のチェッカー2に入ると2回開くんだ。で、その中央のVゾーンに玉が入ると羽は18回連続して開閉し10個まで入賞でき、その間に8回まで連続でVゾーン入賞ができるようになっている。

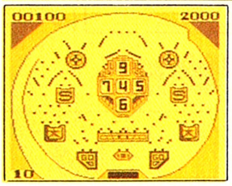


↑大当たりでスフィンクスの羽は18回連続で開閉するようになるのだ

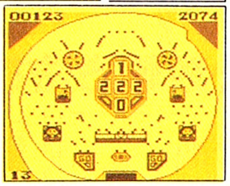
777台



←デジタル数字の縦か横3個が奇数だと大当たりでゲートが30秒間オープン状態となる。左右のGOチェッカーに玉を入れよう

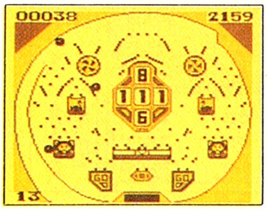


↑中央の形がかわっているけど内容は同じだ



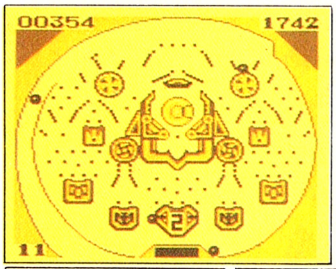
↑Ⓑボタン押すタイミングが重要になるかな!?

画面左右下および中央下のGOチェッカーに入るとデジタルドラムの数字が回転。Bボタンで停止させて、縦3個あるいは横3個が奇数同数になれば大当たり。30秒間ゲートオープン。偶数同数なら中当たりで6秒間。また5個全部同数（奇数でも偶数でも可）でも大当たり。

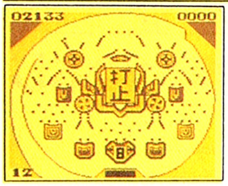


→大当たりは2～3回出せばほとんど打ち止めになるハズだ

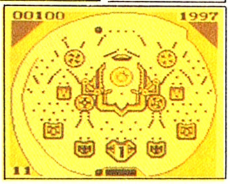
コスモV台



←コスモV台は、中央に回転している穴に玉を入れるのがポイントだ。大当たり中に入れると権利が消滅してしまうから注意！

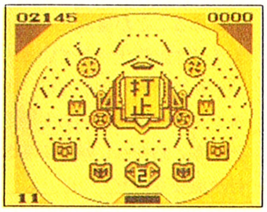


↑大当たりしたら玉の強さを変えるのがコツだ

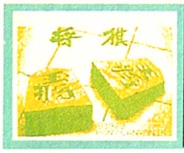


↑上の4つのクギの左端を狙うようにしよう

中央で回転している円盤の左右肩から玉を入れて、円盤のくぼみの穴に玉が入って、それが下のVゾーンに落ちると大当たり。中央の羽が10秒間開く。時間内に10個入賞させると羽は閉じ、この動作が10回続く。が、その最中にVゾーンに玉が入ると大当たりの権利は消滅する。



→大当たりしたら玉を左の風車から流し込むように入れよう



将棋

■ポニーキャニオン
■12月19日発売
■¥3400(税込み)

ゲームボーイで棋力アップ

棋力アップしたら対戦モードで友達と対局しよう

序盤駒組の勉強だ

将棋のレベルもパソコンゲームの初期に比べるとかなり上がってきている。とくに、序盤の駒組はほとんどノーミスに近いところまできている。だから、きちんとした序盤を勉強したい人にはぴったり。でも、ちょっと定石からそれた力将棋になるとまだまだだけど。



←居飛車の駒組もしっかりしている。中盤が勝負となる



→振り飛車に対してもキチンと駒組してくるので勉強になる

ミステリー将棋

相手の駒が消えてしまう？対局将棋。レベルが上がると消える駒が増えていく。これでは相手の王将がどこにあるのかわからないままの対戦。カンを頼りに戦うってなんか変な気持ちなのだ。



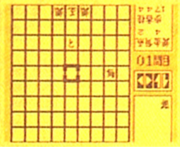
←レベル1だと相手の王将が消えての戦いとなる。このくらいなら何とか対局できるけど…



→ここまで相手の駒が消えてみえないと、ほとんどこれはもうミステリーなのだ

詰め将棋

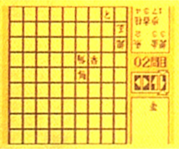
これは本格派の詰め将棋。中田章道5段のオリジナル問題と古典的作品が全部で60題インプットされている。正解を教えるヒント機能もついているので、初心者はもちろん有段者でも十分楽しむことができるぞ。



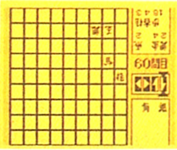
第一問



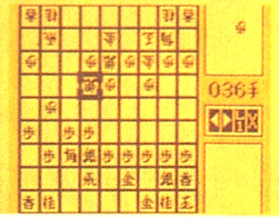
第五七問



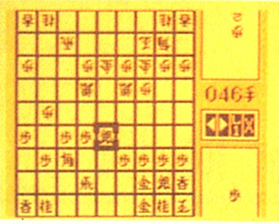
第二問



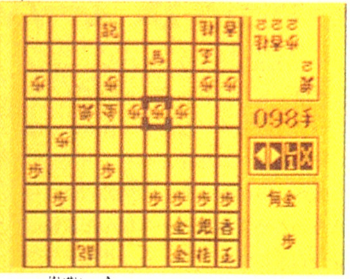
第六〇問



←序盤の駒組。こちらは振り飛車穴熊を採用



←中盤。突破口をどこに見いだすか？



↑ほぼ形勢は決まったネ



海戦ゲーム NAVY BLUE

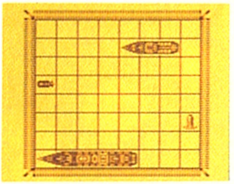
■ユース
■12月発売予定
■¥3400(税込み)

司令！敵艦隊を撃滅せよ

敵艦隊の位置を予測し集中攻撃 やられる前にやっつけろ！

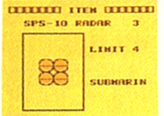
味方艦隊の配置に注意

このゲームは8×8の海域で、敵艦隊にミサイルを撃ち込んでどちらが早く敵を壊滅させるかを争うゲームだ。もちろん敵海域のどこに艦隊がいるかわからない。レーダーやツインミサイルなどのアイテムを使って敵の場所をさぐることができる。でも、最終的にはカンが勝敗を左右することになるぞ。

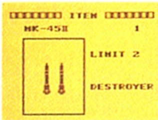


←まず敵に狙われないようなところに艦を配置するようにしよう

敵艦隊を攻撃することもさることながら、自艦隊を敵の攻撃から外れるように配置することも重要だ。艦は縦位置でも横位置にでも配置できるので、これまたカンを働かせて敵攻撃をかわすようにセットしよう。



←SPS-10レーダー



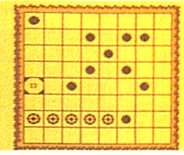
←MK45Ⅱ 2か所攻撃



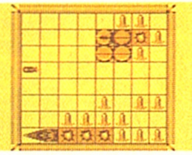
←5か所同時攻撃ミサイル



←敵を攻撃しているところだ。潜水艦や戦艦など艦によって撃沈させる回数が違っている



⇔敵領域はこんな画面となる。アイテムをうまくつかって敵の位置をさぐるんだ



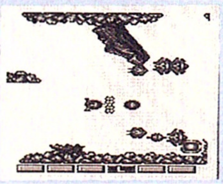
←敵のレーダーはなかなか性能がいいと思ったほうがいい。その前に敵を破壊するんだ

新作たっきゅ～便

年末から来年にかけて新作が目白押し。その中でも人気が急上昇しそうなのがコナミの「ネメシス」だ。これ実はあのグラディウスのゲームボーイ版。ゲームボーイに本格横スクロールシューティングが登場する日は近い。いったいどんな風に仕上がってくるか今から楽しみなのだ。

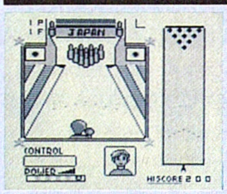
もう1本はアテナの「ワールドボウリング」だ。これは6か国のレーンの中から好きなレーンを選んでプレイする国際的ボーリングゲームなのだ。

ネメシス(コナミ)



←ファミコンを超えるのではと思えるほどの出来映えなのだ。これはスゴイぞ

ワールドボウリング(アテナ)



←六か国のレーンを舞台にプレイするボーリングゲーム。世界を制覇する日はいつか？

年内発売スケジュール

発売日	タイトル	メーカー	価格	ジャンル	対戦
12月10日	パチンコタイム	ココナッツジャパン	¥3280	ETC	不可
12月15日	魔界塔士SA・GA	スクウェア	¥3500	RPG	不可
12月19日	将棋	ポニーキャニオン	¥3400	ETC	可
12月22日	Qビリオン	セタ	¥2980	PZG	可
12月28日	ヒーロー集合／ピンボールパティ	ジャレコ	¥2980	ETC	可
12月29日	平安京エイリアン	メルダック	¥3000	ACG	可
12月中旬	てけてけ／アスミッくんワールド	アスミック	¥3090	ACG	可
12月中旬	セレクション	ケムコ	¥3090	RPG	不可
12月中旬	ワールドボウリング	アテナ	¥3090	SPG	可
12月下旬	マスターカラテカ	新正工業	¥2900	ACG	可
12月下旬	海戦ゲーム	ユース	¥3400	ETC	可
12月下旬	北斗の拳・凄絶十番勝負	東映動画	¥3500	ACG	可

価格はすべて消費税込みです。

ACG：アクションゲーム　RPG：ロールプレイングゲーム　PZG：パズルゲーム　SPG：スポーツゲーム　ETC：その他

▼次号(VOL.24)は特別付録「ゲームボーイのすべて」が付きます。お楽しみに!!

PC Engine club VOL.47

ついに、エンジンのアッパーバージョンが発表された。けど、はたして、どーゆーマシンなんでしょーね。今回は、そこら辺も、ちゃんとカバーしてるからね。

▶HOT NEWS◀

バトルエース

■ハドソン■11月30日発売
■¥6500（税抜き）■SG・Hu-CARD

❖さっすが、スーパーグラフィックスといってしまおう

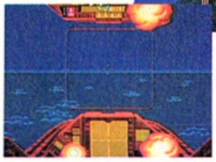
〝バトルエース〟は、3Dシューティングゲームだ。プレイした感想は…すごい！　感激!!　なんて〝きゃぁーほっぽ〟なゲームなんだっ!!

敵キャラの動きや、背景のスクロールも、とってもスムーズなんだよね。まったく、ぜんぜん、ちっともチラつかないしね。それにさ、回るの。愛機をロールさせることができるんだけど、そんときは背景もぐりんぐりんと回るんだよねぇ。これも、実にスムーズで、気持ち悪くなっちゃうぐらいなんだよね。うーん、すげぇーなぁ。

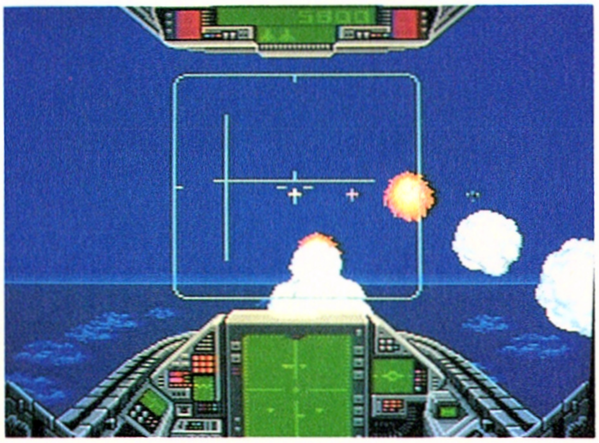
愛機の武装は、20mm6砲身光子砲2門とS.A.T.システム（Super Transmission Attack System＝超伝導システム。ホーミングミサイルみたいなもんです）2門だ。光子砲を乱射しつつ、ロックオンしたらS.A.T.システムってパターンで突き進むのだ。ステージは7つ。各ステージのラストにいるボスキャラは…、つえーよ。並じゃない。しっかり、覚悟しといてくれよな。



→アプローチを抜ければ、そこは戦場だ。身が引き締まるなあ



←やられると、爆発炎上が待っている…。あー、やだやだ

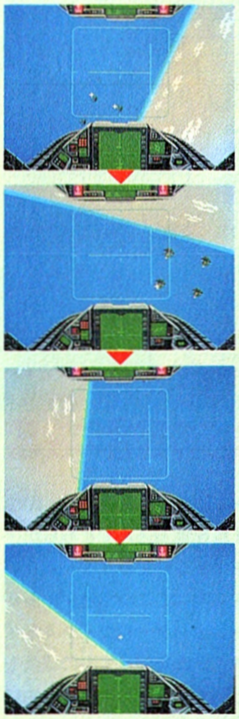


→ロックオンしたら、SATシステムで撃墜だ！



→これが愛機だ。ちなみに全長26・8m、全幅22・4m、大気圏内最大速度マッハ5・5だそーだ

とにかくロール



←てなワケで、とりあえずロールをやってみることにする

←天地逆転の図。なかなかキミョーな気分だね

←でも、実際のロールは横Gでタイヘンなんだろーなー

←ゲームだから楽しめるんだ。回りまくっちゃおーぜ

コラム 新ハードを、タイレル辻が斬る



↑PCエンジンスーパーグラフィックス。従来のPCエンジンとは、全く異なるフォルムを持っている。エンジンのイメージを押し出したデザインとのこと。右の表に両機種のスペックを比較した

	PC Engine	PC Engine Super Grafx
〈メモリ容量〉 メインRAM ビデオRAM	 8kバイト 64kバイト	 32kバイト 128kバイト
〈表示機能〉 スプライト同時表示数 バックグラウンド数	 64／画面 1画面	 128／画面 2画面
〈映像・音声出力〉 標準 オプション	 NTSC準拠RF出力 AV出力（後部拡張端子に接続）	 AV出力 NTSC準拠RF出力（AV出力端子に接続）
添付コントローラ	パッド（連射機能無）	ターボパッド（連射機能付）
寸法	縦135mm×横140mm×高40mm	縦302mm×横250mm×高70mm
重量	約350g	約1kg
定価	¥24,800	¥39,800

PCエンジンて、いつのまにか発売から2年が経ってたんだね。秒進分歩のエレクトロニクスの世界だから、そろそろIIの話があってもいいんじゃないかな？　と思ってたらいきなりスーパーグラフィックスとかいって発売になってしまいました。しかもそれだけではない！　シャトル（2万切ったけどCD－ROMがつけられない）やら、今までのをちょっとパワーアップしたバージョンのを出したりして、いきなり高級機、中核機、普及機と3兄弟そろってしまったんですねぇ。まあ、やっとスケールメリット（大量生産によるコストの減少）がでてきた、といったところなんでしょうか。

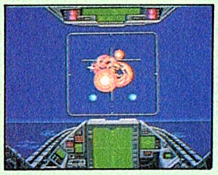
前置きはこの辺にして、肝心のスペックの話にいきましょか。このハードの特長は、その名の通りグラフィック表示機能を強化した、という点です。表示スプライトが64個から128個になり、バックグラウンド（BG）も2面にと、MDよりちょびっとよくなった（MDはスプライト80個だからね）ようだ。スピードは7MHzと変わらないけど、これでも十分早いので、変える

❖毎度おなじみ、ステージ紹介

とゆーワケで、７つのステージをすべて紹介してしまうのだぞ。ま、ほんのちょびっとずつなんだけっどもね。それでも、掲載する画面写真たちを見てもらえれば、この〝バトルエース〞ってのが、すっげぇゲームだってことはわかってもらえると思うのだ、私は（X68000の〝アフターバーナー〞とだって、十分にタメはれる…よね？）。さらに、〝PCエンジン・スーパーグラフィックス〞ってゆーニューマシンのグラフィック機能が、いかに優れているかも理解してもらえるだろーて（スーパーグラフィックスって名前はダテじゃないんだよ）。

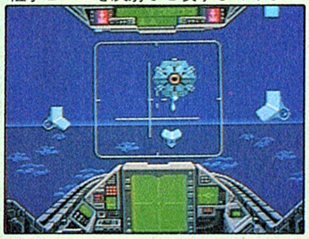
さぁ、テイクオフしよう。アプローチウェイを抜けると、そこはもうバトルフィールド!! 前方から、後方から、雲霞のように襲いくる敵、敵、敵!! 敵の攻撃をかわし、S.A.T.を撃ち込む。うーん、この破壊の快感がシューティングゲームだよな。３Dで、背景がきれいに動くから、こっちの体も動く動く。気分はほとんど体感ゲームだずぇいっ。ただし、難易度もけっこう高いよ。操作方法も航空機のスティックといっしょで、方向キーの上で機首下げ、下で機首上げだから、家庭用ゲーム機専門のプレイヤーは、最初はちょっととまどうかもね。だけど、そんなことは、すぐに気にならなくなるだろう。アッとゆー間に、のめり込めるからね。でも、アフターバーナーみたいに、操作方法の指定ができれば、もっとよかったのにな。ちょっと、残念。ま、こんな不満が出るのも、その他の部分がいいできだからなんだけどね。

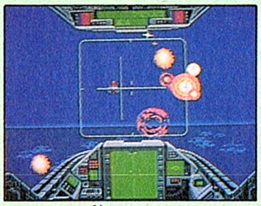
ACT 1



↑だけど、光子砲って、イマイチなんだよなあ…

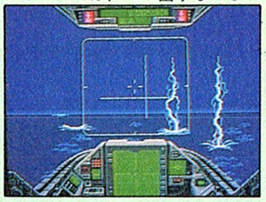
↓コイツがＡＣＴⅠのボス、シンクロナウスだ。回りにある反射ユニットで粒子ビームを反射させ攻撃してくる



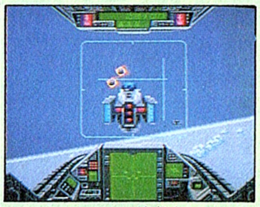


↑おっと、敵のミサイルだ。こーゆーときは、ロールでよけるのさ

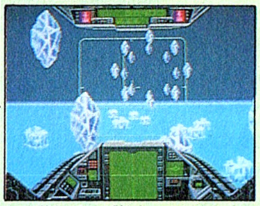
↓ボスが現れる前には前兆がある。ＡＣＴⅠでは、この雷撃なのさ



ACT 2

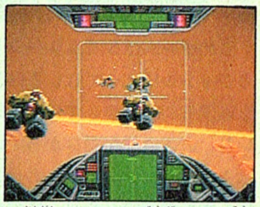


↑ブードウーラは強力なエンジンを装備した機動メカだ

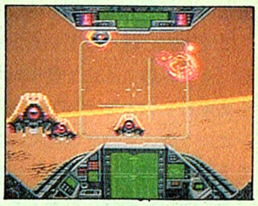


↑ＡＣＴ２の前兆パターン。この氷塊は、破壊不能…かな？

ACT 3

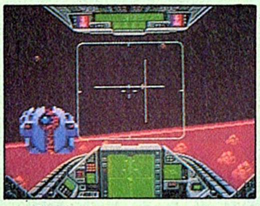


↑大型エンジンを装備した、高機動メカのファレイ

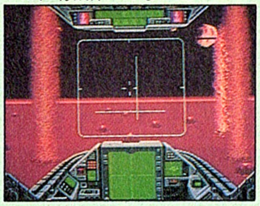


↑レーダーユニットを装備した、一つ目がかーいーガルム

ACT 4

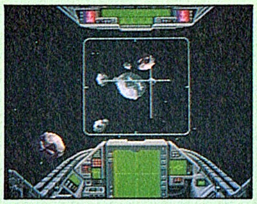


↑重量感バッチリのステルライトは、有機体メカなのだ

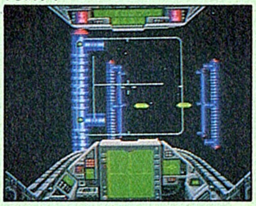


↑火柱を回避しつつ、ボスキャラのもとへ急ぐ。スリル満点

ACT 5

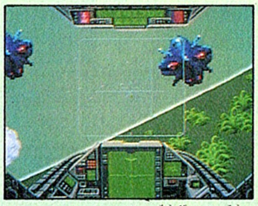


↑ここはアステロイドか？ 指先勝負のドライブゲーム

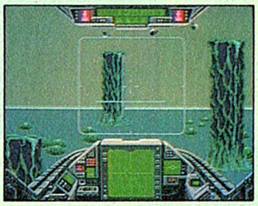


↑宇宙空間に立つ電信柱(？)をすり抜けて進むと…

ACT 6

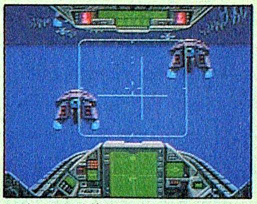


↑４つのエンジンを装備した高機動メカが、このノンモだ

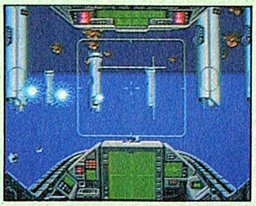


↑何だかよく分からないけど、ボス前の前兆パターンです

ACT 7



↑下部に大型バーニアを持つアニュエル。迫力あるなあ



↑ロールしてんじゃないんだ。ここは天地逆転ステージなのだ

必要がなかったんだろう。

とまぁ、ハードのスペックだけを見てみると、スプライトの数が多くなっただけかあ、という印象で終わってしまう。事実、最初にこのスペックを見た私めでさえそう思ったんだからね。しかし、ゲームはハードからは読み取れないのである。既にこのハード用のソフト３本が完成間近になっているんだけど、どれをとっても、いままでのエンジンとは思えないほどの動きようだ。特に２重スクロールの特性をうまく使った「バトルエース」の画面の動きには驚くものがあるぞ！ それに大魔界村は、MD版を完全に越えたと断言しよう！

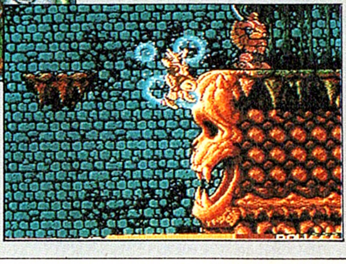
実際、スペック表を見た以上にパワーアップしているスーパーグラフィックスだが、いかんせん値段が高い！ ４万は取り過ぎである。ま、未確認ではあるが、スーパーファミコンが再来年になりそうなので興味のある人は買ってみて下さい。

ここからはひとりごとです。本気にしないで読み流して下さい。スーパーファミコンの性能が良すぎるので、SGの発売後に新しいハードが出る可能性が大である。その間のツナギのハードとしてなら買い、１～２年待てるというなら、待ちだろう。よっく考えて買うかどうか決めてちょうだい。



←「大魔界村」。アーケード版からのほぼ完全な移植が実現されている。ＮＥＣアベニューより８ＭのＲＯＭカードで来春発売予定

↓「魔動王グランゾート」。スーパーグラフィックスのために開発されたオリジナルアクションゲーム。ハドソンから来春発売の予定



NEW SOFT IMPRESSION

大地くんクライシス

✖新感覚の農業シミュレーションだ！

このゲームはシミュレーションとゆうジャンルに入ってはいるけど、有名な戦国武将が闊歩しているわけでもないし、近代兵器が飛びかっているようなものでもない。ゲームの目的は農作物を育てて収穫したり、木の苗を植えたりと、島じゅうを緑の大地にすることなんだ。舞台は北国モーモーランド。ここで平和に暮らしていた大地くん一家（ゲームの主人公で妻子持ちってのもめずらしいよなァ）のところへヤーレンという謎の女性が現れて、大地くんたちが田舎者で純朴なのをいいことに（おいおい）巧みに口車でまるめこみモーモーランドに火山を作ってしまった。やがて本性を現した魔女ヤーレンは、火山からプルトン族を呼び出し次次と緑を破壊し始めちゃったのである。さすがに単純な大地くん（しつこいよ）でも、こいつァいかんと思ったらしく家族総出で遊びに……もとい自然を取り戻すために立ち上がったのだった。……てな感じのお話なのだ。

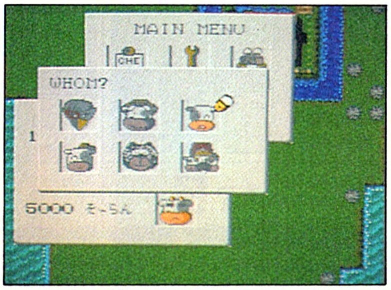
モーモーランドには８つの島があり、各島のボスのところにいくには島の80％に木を植えなくてはならないんだ。そのためには野菜を育て収穫し、それを売って得たお金で木の苗を買わなくちゃいけない。他にもやるべきことは多いしけっこうたいへんだぞこれは。



↑けっこう笑えるオープニングデモ。ところで君は「一年生立派節」を知っているか？



→これが大地くん一家と友達の方々だ（も一人家に奥さんがまっているよ）。それぞれ個性豊かなＡＩ機能搭載の賢い奴らだ（つーほどでもないけどね）

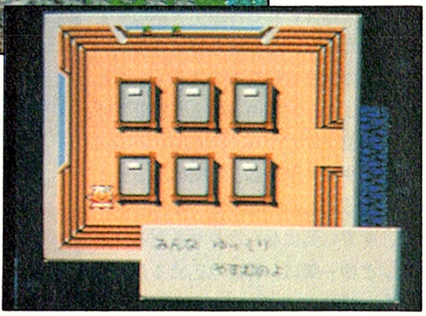


→ウィンドウ回りはアメリカのパソコンゲームを彷彿させる。オシャレ



←火山からは時折敵キャラが出てきて灰をまき散らしていく。灰は植物を枯らしてしまうんだ。敵が出てくるとカラスのアリスが鳴いて教えてくれるぞ





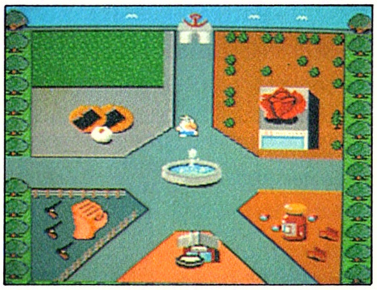
→家の中。休んで体力の回復ができる。また、大怪我した仲間は全快するまでここで休養するんだ

←野菜を育てるにはその時期も大切。やみくもに植えても枯らしてしまうだけだぞ



←ガイガー号は水路を掘ったり、灰を除去するとても便利なメカだ。燃料の残りに常に気を配っておこう

→市場は毎年決まった月にしか開かない。収穫物を花屋で売ってお金を貯めよう





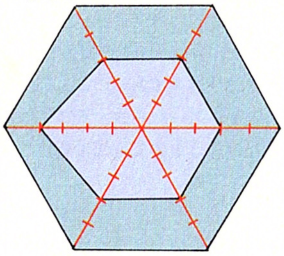
←木の苗はまとめて植えよう。ある程度なら勝手に繁殖してくれるぞ。灰の掃除も忘れずにやろうね

PLAYER'S DATA

メーカー	サリオ
発売日	11月22日
価格	￥6400（税抜き）
メディア	Hu-CARD
容量	3M
ジャンル	シミュレーション

文／外山鹿之介

プレイヤーが直接操作できるのは主人公の大地くんのみ、他の家族はＡＩ機能でかってに動いているので、コマンドで行動を指定するだけ。キャラクター達はＨＰ制で（ステータスの欄に牛乳瓶で表示）、大地くんがやられると持ち金が半分になり灰をいくつかまかれた状態で再スタート。ボスとの対決シーンでは、特殊武器やパンチで攻撃。天の声２、ROM²にも対応。



とってもミョーな味のあるゲームである。数字管理でやたらと複雑化する最近のシミュレーションにうんざりしている人には、オススメできるよ。ただ後半状況が安定しだすと、多少ダレ気味になるのと、お金を使いきって作物の苗も無かったりするとにっちもさっちもいかなくなるのは難（注意していればすむことなんだけどね）。やたらと連続して起こる嵐もこまりもんだね。

NEW SOFT IMPRESSION

ジャックニクラウスC.S.G.

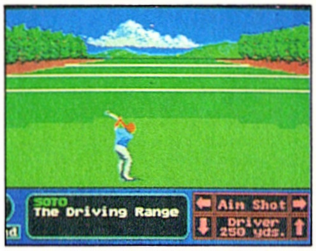
⊙まちうける世界の有名ベストコース！帝王ニクラウスに挑戦だ！

帝王ジャック・ニクラウス自身が、アメリカ、イギリスの名門コースより厳選した18ホールを、忠実に３Ｄ画面上にシミュレートした本格的ゴルフゲームだ。ところで若い読者の中には、全盛時のニクラウスのことを知らない人もいるんじゃないだろうか？

私が若い頃は、ゴルファーといえば真っ先に彼の名前が出るほど有名だったのだ。どれくらい凄かったかとゆうと、金色熊がトレードマークのブランド品が出回ったり（ちなみにパラソルマークはＡ・パーマーね）、彼が来日したとき羽田空港で突然、クンフー一竜と名乗る謎のゴルファーに勝負を挑まれるが、彼の代わりにＢ・クレンショーがその勝負を引き受ける、とゆうほどの人物だったのである。（何人この話についてきてるかなァ）Ｊ・ニクラウスにはＴ・ワトソン、北の湖には輪島、Ｍ・マスカラスにはザ・デストロイヤー（これは私のシュミ）、番場蛮には眉月光、当時の有名スポーツ選手には必ずライバル選手が存在していてやたらとおもしろかったのである。げっ！わけのわかんないノスタルジーに浸ってるうちにスペースが尽きてしまっちゃったい。詳しくは別項をみてちょ。



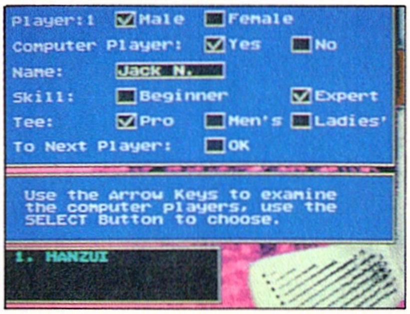
↑ティグランドは、プロ、メンズ、レディスの３種。実力に合わせて選択しよう



←ショットの練習風景。各種クラブの特徴、フック、スライスの打ちわけ等を身につけろ



↑帝王ニクラウスの御尊顔。各コースのコメントをくれるのはいいけれど日本語で書けよオッサン！



↑プレイヤーの設定画面。４人まで参加でき、人間、ＣＯＭの組み合わせは自由。細かい設定もここで決められるんだ



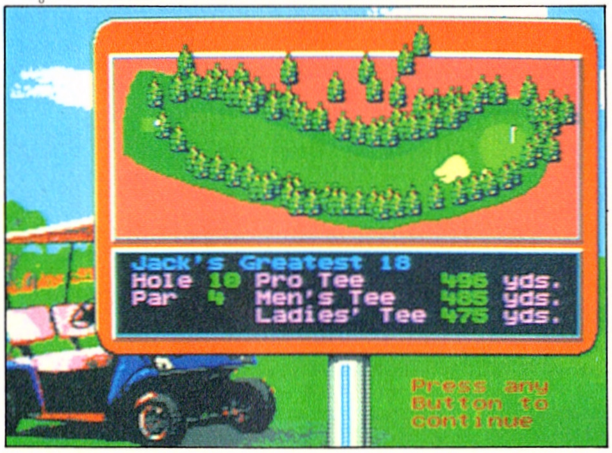
↑パットの練習モード。左下に芝目が表示されているよ



→スコアの他にこんな統計表も記録されてゆく。燃えるぜ！



↑画面左の打力メーターの動きとショットは連動している。タイミングを体でおぼえよう





←実在の有名コースを忠実に再現したのがこのゲームのウリ。ここはオーガスタナショナル10番ホール

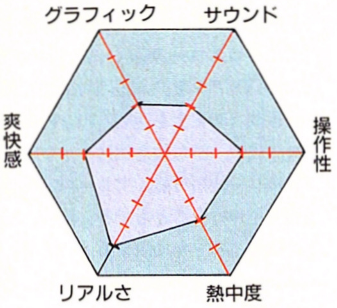
↑個性豊かなＣＯＭ選手達は男女あわせて９人。ちなみに画面の彼女はヘタッピのサリー・Ｃ

PLAYER'S DATA

メーカー	ビクター音楽産業
発売日	11月24日
価格	¥6200（税抜き）
メディア	Hu-CARD
容量	2M
ジャンル	スポーツ

文／外山鹿之介

米国のソフトハウス「アコレイド社」からでているパソコンゲームからの移植版。ゲームのプレイ方法はストローク・プレイとスキンズ・プレイ（賞金総額を競う）の２種。対戦方法は、人間対人間、ＣＯＭ対ＣＯＭ（この場合はウオッチモードになる）、人間対ＣＯＭの３種。技量レベルはビギナーとエキスパートがあり、風の影響、クラブ選択の自動化等に違いがある。



完全３Ｄ構成でよぶんな機能は極力排除したヒジョーに硬派なゲームである。ところがそれが災いしてか、いまいち物足りない印象をうけるんだよね。今までにもいろいろなゴルフゲームが発売されているし、後発のソフトにしては機能、グラフィック、その他においてインパクトに乏しいんじゃないかなァ。まじめにしっかり作ってあるのは良くわかるんだけどねェ。

NEW SOFT IMPRESSION

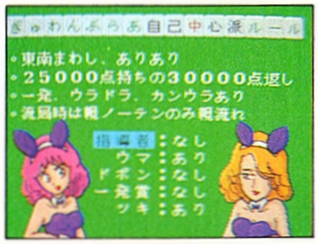
ぎゅわんぶらあ自己中心派

さぁ、みんなで入ろー、タコ友の会

ついに出た！ 待ってたぞ!! パソコンで、むちゃくちゃハマったもんな。しかも、エンジンでは、CDで出るんだもんね。36人もいるんだもんね。三味線、弾きまくるもんね。あー、楽し。

てなワケで、基本的なトコはファミコン版といっしょだけど、雀士は多いし、よくしゃべるし、早いし、ファミコンよりいーデキだぞ！ 喜べ、エンジン・ユーザー!! とにかく、このゲームはね、雀士の個性が際だってるんだよね。ゴッドハンド氏のツモはウルトラだし、哭きのカバは哭きまくるし、勝ち過ぎの金蔵の配牌は役満狙えるし、ホント、原作のまんまだかんね。

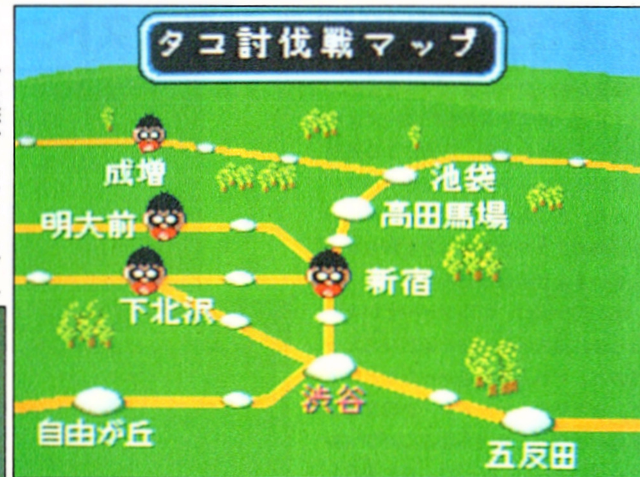
とゆーワケで、コイツは勝敗を争うゲームじゃなくって、麻雀自体を楽しむゲーム（まともにやって、ゴッドハンド氏にかなうわきゃ、ねーべ）なんだと思う。それでも、勝ちにいくんなら、必勝法はタコになりきることだろーな、やっぱ。



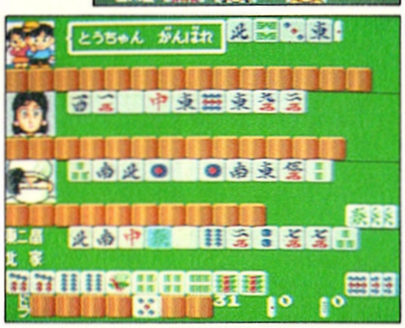
←これが、ミスチョイスルールだ！ 下は、フリー対戦用の特別ルールだ



→対戦相手と指導者を選ぶ。これで、指導者のツキもキミのものになるのだ



↑タコ派対アンチタコ派の団体戦がタコ討伐戦モード。9ヵ所の雀荘を舞台に、激しい戦いが繰り広げられる。腕に自信のキミは、ぜひタコ派から参戦してくれ!!

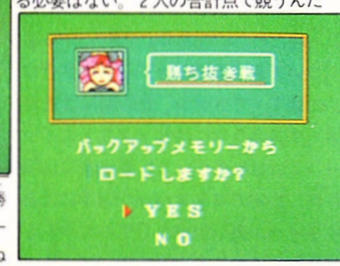


←CDだけあって、みんな、よくしゃべるんだよな



→タコ討伐戦と勝ち抜き戦は、セーブが可能だからね

←タコ討伐戦は団体戦だから、トップを取る必要はない。2人の合計点で競うんだ

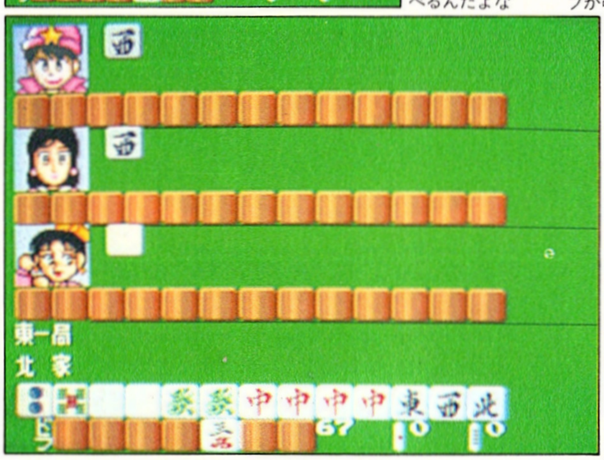




←てなワケで、モードは3つあるんだ



↑登場する雀士は36人！ どいつもこいつも、一クセも二クセもあるヤツばっかだ



←すっげえ配牌！ 実は、勝ち過ぎの金蔵氏を指導者に選んだからなんだ。もし、ゴッドハンド氏だったら…



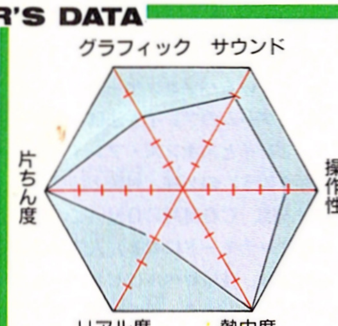
↑キャラクター紹介もあります。36人分、見るのが大変だけど…。にしても、哭きのカバ…、好っきやあ

PLAYER'S DATA

メーカー	ハドソン
発売日	11月24日
価格	¥5800（税抜き）
メディア	CDロム
ジャンル	テーブルゲーム（麻雀）
モード	3

文／北枕 獲

モードはフリー対戦（面子を自由に選んで打つふつーの麻雀）、タコ討伐戦（タコ派VSアンチタコ派の対抗戦）、勝ち抜き戦（36雀士を連破）の3種類。タコ討伐戦、勝ち抜き戦はバックアップメモリー使用可能。フリー対戦では指導者をつけることもでき、配牌、ツモは指導者のツキで決まる（つまり、ゴッドハンド氏を指導者にすると、とっても気持ちいい）。



原作ファンの方、買って下さい。笑えます。原作を知らない麻雀好きの方、試して下さい。世の中にはこーゆー麻雀もあるのです。原作を知らない上に麻雀もよく知らないとゆー方。連絡下さい。"ぴん"の"ごっと"で"てつまん"しましょ！ じょーだんはともかく（半分、本気だったりして…）、プレイする前に原作を読むことをおすすめします。その方が、絶対に楽しいって。

Gilgamesh's Tavern Club

ウィザードリィ友の会

きょじん こむぞう

投稿のネタ26分類

A．思い出	N．スクープ
B．攻略法	O．生態図鑑
C．裏ワザ	P．言葉遊び
D．イラスト	Q．評論
E．写真	R．俳句・短歌
F．感想	S．笑える話
G．成功例	T．悲しい話
H．失敗談	U．こうして欲しい
I．新発見	V．意見
J．質問したい	W．データ
K．答えてあげます	X．企画
L．私の出張	Y．お知らせ
M．パソコン情報	Z．その他

ほとんど完成に近付いている、と伝えられる「ウィザードリィIII」。徐々にモンスターや新しい呪文などが発表されつつあります。また、先日の『ウィザードリィフェスティバル』で、「実際に『III』をプレイした」、という人たちからのレポートからも興味深い事実が明らかに！　いちばんときめく時期ですね。

Z-130 特性値に変化あり ウィザードリィIII

●10月10日のウィザードリィ・フェスティバルで実際に「ウィズIII」をプレイできたので(たった10分間ですけどね)、そのレポートを1発。

まず驚いたのは、種族によって各特性数値の上限が異なること。旧作のように、最終的にどの種族も特性数値が全て"18"なんてことはないみたい。どうやら今回は、各種族の基本特性値＋10まで成長するシステムのようです。だから、たとえばドワーフは"力"は元々10あるので上限は20となるが、"素速さ"は5しかないので上限は15でそれ以上あがらないという風に。

つまり、キャラクターメイキングは後々のことを考えて、種族を慎重に選択する必要があるということです。僧侶系以外の職業は人間がいいとか(?)。

それに、ノーム以外の種族は基本特性数値が5とか6なんてのがありますから、それにともなって、忍者への転職条件も変化している可能性があります。侍は以前同様、ボーナスポイント18でつくれます。

P.S.ウィズファンの乙女たちよ、黄色のノースリーブを着て扇風機に髪をなびかせてポーズをとれば、もうキミはバンシーだ!!　というわけで(?)'90ウィズ・フェスティバルのコスプレに参加してみよう。

(神奈川県・Takipon)

☆なんと！　どちらかといえば種族の差って、それほど重要なものじゃなかった。が、これでキャラを育てる楽しみも増えたわけだ。最初っから悩みそう…。

Z-131 呪文の出入りはいかに…？

●「ウィズIII」では、呪文の新規参入または削除をするそうですが、あのテーブルトーク版ウィザードリィにあった『マルトウェイト』や『ラルトウェイト』が入ってきたらおもしろいと思う。とくに『ラルトウェイト』なんか、使用するとその場所は、のち100年間放射能が残るって設定だから、おそろしくて夜もねむれないだろう。

(大阪府・桜井健太郎)

☆メリト、ツザリク、ラダルト…華々しい新加入呪文たち。ところで、「III」でけずられる旧呪文って何だろう。予想トップ10でもやろうか。

L-132 ?WEAPON どれが強いの?

●「ウィザードリィII」の武器のBEST10を書いてみました。(ダメージの最高値が優先)

1.バタフライナイフ①：平均すると1000ダメージ。でもあたりにくい。

2.バタフライナイフ②：村正と同じくらいだけど、僧侶にダメージが大なので。

3.村正：おしくも3位。呪われないアイテムでは2位。

4.手裏剣：「I」では2位だったのに。

5.カシナートの剣：ダメージの最低が10pts.というのが魅力。

6.バトルアクス＋2：こんなもんでしょー。

7.邪悪の斧：悪専用といえども…。

8.だんびら＋2：うげ～、こんなに下だ！

9.炎のだんびら：ハリトが使えるっていってもなあ…。

10.巨人の棍棒：巨人っていっても1種類、さらに呪いが…。

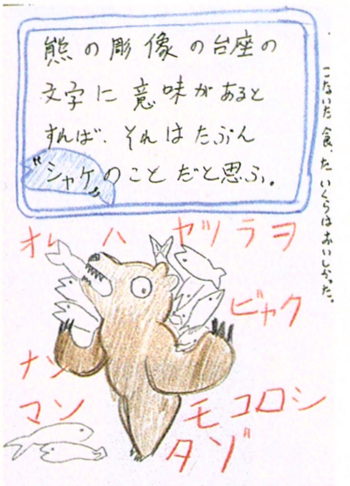
こんなものでしょう。「ちがーう」という人がいたら教えて下さい。それではバイバイ。

(岩手県・シロツグ)

☆ちょっと、どんぐりの背くらべだもんね。



↑大阪府・秋山魔鈴作製、一筆書きシリーズ！　その②フライアー、その④プリーステスも届いておりますが、今回は③メイジを公開しちゃおう。







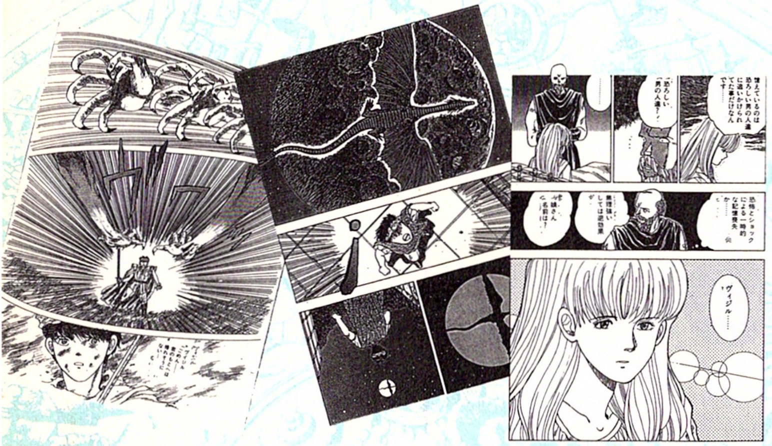
☆イラスト：右／大分県・CHIGUSA，中／東京都・世良深雪，左／京都府・相生博基　「ウィザードリィ」ネタなら「I」「II」「III」何でもOK！　ファミコン必勝本「ウィザードリィ友の会」まで、投稿お待ちしてます！

ゲームコミック

コミック版
最後の竜に捧げる歌
外薗昌也・作/定価900円/発売中

外薗昌也が描く愛と冒険のファンタジー
PRG新世代のための幻想文学、ここに完全コミック化!!
必勝本好評連載の主人公たちがコミックで甦る!





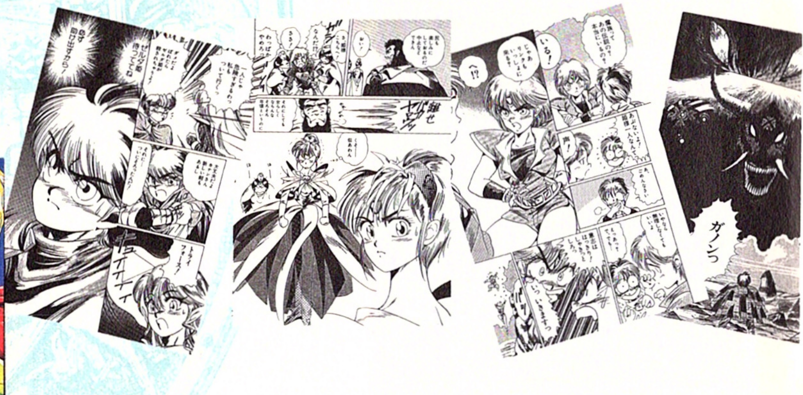
外薗昌也の描く「最後の竜に捧げる歌」の世界
小説「最後の竜に捧げる歌」作者
手塚一郎

「最後の竜に捧げる歌」という小説は〈神〉というキーワードの元に書かれました。
ぼくたち人間にとって〈神〉とは如何なる存在なのでしょうか。その答を、ぼくなりの言葉で書いたのが、この作品だったわけです。これが、コミック化されました。担当してくださったのは外薗昌也さん。不安は当然ありました。しかし、期待がそれを上回っていたのも事実です。そして描き上げられた原稿を読ませていただくと——一言、感激でした。〈神〉という重いテーマを維持しながらも、少年アモンと少女ヴィジルの愛と冒険を、時には激しく、時には優しく爽やかに描き切っているではありませんか。この力量は並ではありません。ぼくの期待以上です。
剣と魔法の時代。神としての地位にある竜に対して、人間たちは如何に対処したのでしょうか。小説とはひと味もふた味も違う外薗昌也版「最後の竜に捧げる歌」。ぜひとも読んでほしいコミックに仕上がりました。

コミック版
ゼルダの伝説
未将崎 雄・作/定価900円/発売中

純度100%の冒険活劇!
至高のアクションRPG、ついにコミック化!
コミック界の若き旗手、未将崎雄による
ファミコンとはちょっと違ったストーリー展開
世界観の広さ、登場人物の個性、戦闘シーンの迫力、
どれをとっても、納得!満足!





コミック版
ウルティマ

エクソダスの恐怖
田中成治・作/定価906円/発売中

記念すべきゲームコミック第1弾!名作ウルティマの完全コミック化!ウルティマファン必見!



クエスト オブ アバタール
田中夕子・作/定価900円/発売中

ウルティマⅣの完全コミック化!聖者への道というテーマに新進気鋭の田中夕子が挑む!



コミック版
ウイザードリィ
石垣 環・作/ベニー松山・協力/全3巻/発売中

熱狂的ファンを持つウイザードリィの完全コミック化ついに発進!

第1巻・邂逅編 定価906円



熱い話題をまきおこし、少年戦士リュウの戦いがつきすすむ!

第2巻・死闘編 定価906円



地下迷宮の謎のすべてがついに明かされる、いよいよクライマックス!

第3巻・黎明編 定価900円



JICC出版局 書店にない場合は当社までお問い合わせ下さい☎03-234-4621

ファミコン業界をあっさりモノにする企画コーナー!!

GAME SOFT REFILL

永久保存版　**30分間でFCを完全レクチャー**

もうお馴染みですね。そう、必本の新しい顔、ゲームソフトリフィルです。毎回、メーカーごとの最新情報をギッシリ詰めこんで、お届けしています！ たった30分読むだけで、ファミコン業界の内情を完全にマスターできる、夢のような企画ページです。さぁ、あなたも読んでみてはいかがでしょうっ！


さんまの名探偵


女神転生

の歴史は、非常に語りやすいものであると言える。

『ファミコンができた当時っていうのは、ハード自体をどう扱っていいかがわからなかったんですよね。だから、まずは業務用の落とし込みから始めたわけなんです』

『その後、ハードがわかり、ユーザーの求めているものがハッキリしてきて、オリジナルゲームができあがりました』

『オリジナルゲームを作ったときに、家庭用と業務用のいちばんの違いを考えてみたら、それが多人数でのプレイであり、家族とのコミュニケーションだったわけです。ファミリーシリーズはそこから生まれました』

『その頃からですね。ファミコンが1つの文化というか、メディアとして考えられ始めたのが。そこで、今までよりもう少し踏み込んで考えたのが、思考型のゲームになります』

『そして、現在の市場を見渡したときに、気軽さとか、手軽さといった部分が、もう一度考え直される時期にきているんじゃないでしょうか。時代は繰り返されるじゃないですけれども、そのような考えで今は歩んでいると思いますね』

●ナムコらしさ

ナムコのゲームには、常にナムコらしさというものが歴然と存在しているようだ。ナムコらしさとは、いったい何なのだろうか？

『私はもう、これにつきると思うんですよ。(といって、Vol. 21の〝もののたとえ〟を指差す)キムチ、これにつきますね。要するに、好きな人はこれだけで何杯もゴハンのお代わりができるけど、キライな人はまるでダ


三国志～中原の覇者


キングオブキングス

HIPPON ▶ ◀ HIPPON

ナムコ　株式会社ナムコ

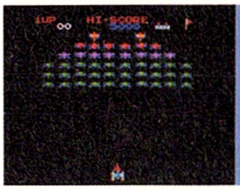


〒146 東京都大田区矢口2-1-21
問合せ先　03-756-7651
設　立　1955年6月
資本金　55億5000万円
代表者　中村雅哉
社員数　1032名
年　商　415億円

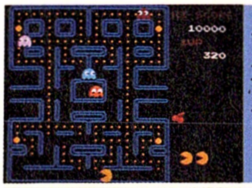
カセット	ディスク	ゲームボーイ
スーパーファミコン	NES	PCエンジン
メガドライブ	アーケードゲーム	パソコン

1955年に、有限会社中村製作所を設立。デパート屋上における遊園施設の経営を開始した。'59年に株式会社中村製作所に組織変更。その後'63年から、三越各店の屋上に、『ロードウェイランド』という遊戯施設を設置するようになる。'72年頃から、〝NAMCO〟というブランドネームを使い始め、'77年に現在の社名となった。

'74年、アタリジャパン(株)を米国アタリ社から買収したことから、ビデオゲームの分野に進出。そして'78年には、初のオリジナル・ビデオゲーム機『ジービー』を発表し、ビデオゲーム機の本格的生産を開始した。以降、'79年には『ギャラクシアン』、'80年には『パックマン』と、たて続けに伝説的ゲームを発表。この2つのゲームにより、ナムコの名は世界的に広まり、不動のものとなった。最近では、'87年に業界初の通信機能搭載ゲーム機『ファイナルラップ』を発売するなど、常に新しい方向性を提示し続けている。また、海外においては、'85年に米国アタリ社の業務用ビデオゲーム機の開発・製造部門を取得し、アタリ・ゲームズを設立したことが



ギャラクシアン



パックマン


ゼビウス

❶REFILE上部活用法

各ページの上部では、ゲームソフトに関した情報を中心に取り上げます。ゲーム業界全体というより、あなたが手にするゲームについての話題です。内容は、本誌ゲーマーが、じっくりプレイし、マニアックに解説しています。ソフト購入時などに役立てて下さい。



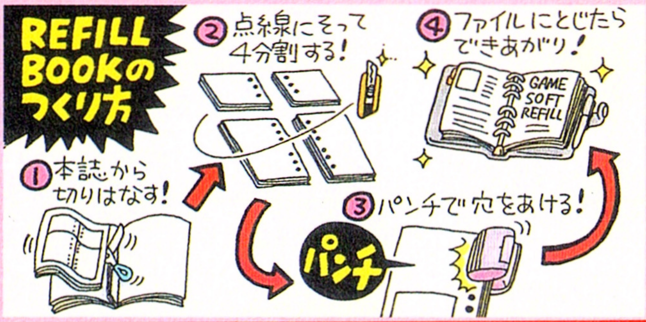
❷REFILE下部活用法

ソフトメーカーを軸とし、ゲームを取り巻くすべての情報を簡潔にまとめました。必要なデータは「あいうえお順」のインデックスですぐ引き出すことができます。掲載する話題は常にその時点の最新情報ですが、さらに新しい情報を追補版として補充してゆきます。

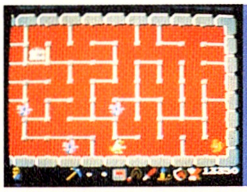


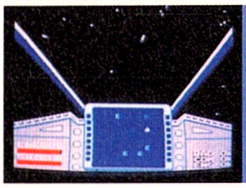
●REFILE上部、下部の作り方

まず、本誌から切り離します。カッターと定規、又は、はさみを使い、各ページを下図のように4分割します。カッティングの方法はイラストを見てください。切り離したら、それぞれ両面にセロテープを貼り、パンチで穴を開けます。最後にページ数を合わせ、ファイルに入れて完成。



〔お詫び〕前号(Vol.22)「ゲームソフトリフィル」、85ページ『ナグザット』の項で "関連会社の加賀電子～" 以下の記述は誤りでした。両社、及び関係者の皆々様、ならびに読者の皆様に多大な御迷惑をおかけしましたことをお詫びいたします。


ドルアーガの塔


スターラスター

記憶に新しい。

ファミコンへの参入は'84年サードパーティーとしては初めての参入であった。ナムコのオリジナリティーあふれる洗練されたゲーム作りには定評があり、これまでに数多くのヒット作を生み出してきている。それ故に、ナムコファンを自称するマニアも多い。また、ファミコン以外では、'83年からMSX、'88年からはPCエンジンのソフトも発売しており、'90年春にはメガドライブソフトの発売も予定されている。

「遊びをクリエイトする」を、会社のポリシーにするナムコの活動は、決してビデオゲームの開発だけには留まっていない。飲食店の経営や、キャラクター商品・玩具の開発、映像事業への進出など、"遊び" に関わる様々な分野に手を広げているのだ。

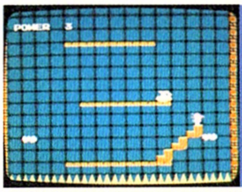
遊びのクリエイター

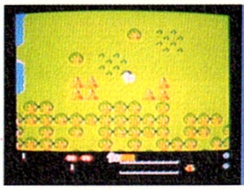
今号の記事を作成するにあたり、ナムコに大々的な取材を敢行、コンシューマー事業部の高林さんに話を聞いてみた。

●ナムコとナムコットの違い

ナムコのビデオゲームには、株式会社ナムコとブランド名ナムコットという、2つの名前が存在する。この2つの名前の使い分けと、その意味について、改めて説明を求めた。

『業務用ゲームと家庭用ゲームという、2つの基本事業を区分する意味があるんです。当初は家庭用を強調する意味で、ナムコットの名を前面に出してきました。幸いナムコットの知名度は上がりましたが、本来はナムコの持つ数あるブランドのひとつなんですね。つまり家庭用ゲーム機用ソフトなどの商品をま


バベルの塔


ワルキューレの冒険

HIPPON

とめて示すブランド名が、ナムコットなんです。そして、そのナムコットを開発・製造・販売している会社が、まぎれもないナムコということになります。

●ゲームの傾向

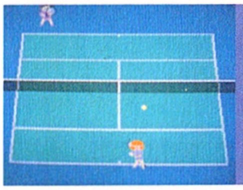
ナムコのファミコンゲームには、今、何を作るべきか、何が求められているか、といったところで、ある種の連続性があるように思われる。

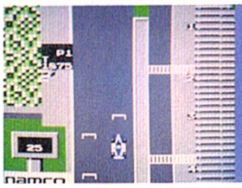
まず最初に『ギャラクシアン』から『ゼビウス』『ギャラガ』という流れがあり、それは、業務用で人気のあったゲームの、移植の時代としてくくられる。

その後にくるのが、『スターラスター』や『バベルの塔』『ワルキューレの冒険』といった流れである。この時期は、ファミコンらしく、なおかつナムコらしいゲームを作ることに、重点


ファミリースタジアム


ファミリーボクシング


ファミリーテニス


ファミリーサーキット

がおかれていたと言える。

そして、その時期の末になって『ファミリースタジアム』が発売され、大ヒットを記録した。そこから今度は、スポーツや対戦がキーワードとなり、その後しばらくの間、ファミリー・スポーツシリーズの時代が続いた。

さらに、そのファミリー・スポーツとリンクするような格好で、思考型ゲーム路線も進行していった。それは、『さんまの名探偵』から『女神転生』の流れであり、その後シミュレーションゲームの固め打ちへと続くことになる。

今年になって、その長編路線に飽きがきたと見るやいなや、『ワギャンランド』や『クインティ』といった、手軽に楽しめるアクション路線へと転換していったのである。

このように、ナムコのゲーム

発売価格リスト　1989年10月下旬版

最新の売れすじソフトたち。キミもほしいソフトが何本かあるだろう。だったら定価で買うのはもったいない。こんなに安く買える店もあるのだ！

	タイトル	定価	実売価格	平均
1	ツインビー3	5500円	3850〜4950円	4400円
2	MOTHER	6500円	4200〜5500円	4850円
3	究極ハリキリスタジアム	6800円	5100〜6120円	5610円
4	スーパーマリオBros.3	6500円	4550〜5200円	4875円
5	SDガンダム2	6800円	4560〜6120円	5340円
6	ファミスタ'89	4900円	3090〜4410円	3750円
7	甲子園	5900円	4100〜5020円	4560円
8	天地を喰らう	5900円	4050〜5220円	4635円
9	ウルティマ〜聖者への道	5900円	4130〜5220円	4675円
10	中華大仙	5800円	4060〜5310円	4685円

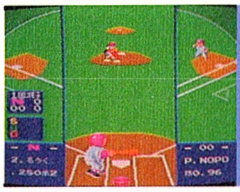
※東京都内有名ディスカウント店8店舗を本誌調べ／価格は税抜き

安売ソフトベスト10　1989年10月下旬版

発売当時、買うことのできなかったソフトを改めて買いたいあなた。信じられない値段の差で、思わず買い集めそう。今年発売で価格の安い順に紹介。

	タイトル	定価	実売価格	%off
1	ファミコンジャンプ	6500円	1450円	−73%
2	ドラゴンスピリット	5200円	1600円	−69%
3	クインティ	4900円	1950円	−59%
4	ワギャンランド	4900円	1980円	−60%
5	ベースボールスター	5900円	1980円	−76%
6	がんばれペナントレース	5900円	1980円	−76%
7	ローリングサンダー	5500円	1980円	−64%
8	ウィザードリィII	6500円	2000円	−69%
9	ウィロー	5900円	2580円	−56%
10	武田信玄II	6800円	2930円	−57%

※東京都内有名ディスカウント店8店舗を本誌調べ／価格は税抜き


ワールドスタジアム


ギャラガ'88

72本の作品が発表されている。はっきりいって、いくらナムコといっても、そのすべてがおもしろいゲームとは限らない。しかし、ナムコの場合は、そのテのゲームを絶妙のタイミングで出してきた。ホントに優秀な作品の合間には、後となってはお笑い種になるようなゲームも、稀に存在するのだ。トータルで見るといい作品が多いだけに、ナムコのそんな部分は、けっこう笑えるところではある。

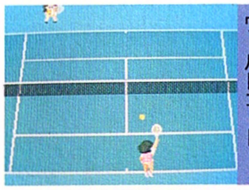
おもしろいゲームとしては、まず『ギャラクシアン』『ゼビウス』と『ギャラガ』という、業務用からの移植組があげられる。そして、やっぱり初のオリジナル作品の『スターラスター』も、すてがたいものがある。

「まあ、誰もがいうと思うものは『ファミリースタジアム』と『女神転生』でしょうね。あとは、『ドルアーガの塔』や『ディグダグ』、そしてスポーツもの全部です。『三国志　中原の覇者』と『キング　オブ　キングス』も入れておきましょうか。『カイの冒険』もイイ味出してますよね。ストレスがたまるんだけど、ヤラレるともう一回やろうって気分にさせてくれますから」

●今後の展開

任天堂との新たな契約で、年間に発売できる本数が限られたため、今後は必然的に発売本数は少なくなるのだろう。そうなると、ナムコはやっぱりいいゲームばかりを出してくるだろう、という期待感がある。

「今までも、基本的にはダメだと思われるものは、なかったと思うんですよね。ファミコンだけでいえば、これからはやはり、よりスパイスの効いたゲームを


ワールドコート

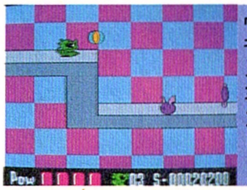

ワンダーモモ

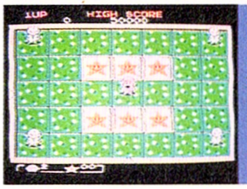
HIPPON × HIPPON

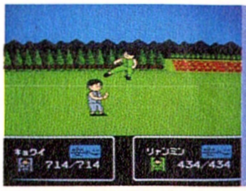
メ、みたいなところがありますよね。それなんじゃないでしょうか。キムチっていうのは、何百種類ものスパイスを加えて作るわけですよ。素材を調理する際に、なにかとスパイスを入れたがって、結局1つのクセのある料理にしてしまう、そんなところがナムコらしいんじゃないですかね」

ファミスタは、シンプルなゲームといわれることが多い。しかし、実際にはファミスタほどスパイスの効いたゲームはないのである。細かいところにたくさんの、絶妙な隠し味が効いているってわけだ。

「わりと、二番煎じはイヤだって部分があるんですよね。仮に同じジャンルであるにせよ、どこか違った表現でなければ気が済まないんじゃないですかね。単純なゲームのように見えて、


ワギャンランド


クインティ


ケルナグール


スプラッターハウス

実際にプレイしてみると、複雑な旨みが絡みあっている、そんな部分がナムコのゲームカラーだと思います」

●他分野の展開

ゲームの専門企業を目指す任天堂が、専業という意味でどこかNHK的であるのに対して、多くのフィールドに興味を向けるナムコのカラーは、イイ意味でフジテレビ的ではないだろうか。ビデオゲームとかファミコンといったとらえ方をせずに、娯楽という大きなワクの中でとらえ、提示していかなければならない、という姿勢は、すでにナムコの活動の中で実際に現れてきている。

「みんながおもしろいと思うことなら、何でもやっちゃえば、という部分は確かにあります。ニーズにあったものなら何でもやる、みたいな貪欲さが、様々

HIPPONヒットチャートベスト10

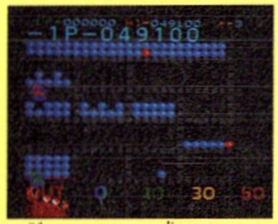
	1988年10月下旬 タイトル		1987年10月下旬 タイトル
1	スーパーマリオBro.s.3	1	桃太郎伝説
2	原平討魔伝	2	F1レース
3	ベストプレープロ野球	3	サイドポケット
4	究極ハリキリスタジアム	4	バブルボブル
5	燃えろプロ野球'88	5	覇邪の封印
6	ウルトラマン倶楽部	6	新・鬼ヶ島前編
7	大戦略	7	ウルティマ
8	コナミックスポーツ イン ソウル	8	新・鬼ヶ島後編
9	ファミコン名人戦	9	ファルシオン
10	ドナルドダック	10	カリーンの剣

HIPPONが選んだ名作ソフトシリーズ

ロットロット

徳間書店

奥の深い画期的なゲームシステム



上からポロポロ落ちてくるボールを、矢印を操作してマスからマスへと誘導させ、一番下のポイントゾーンへ入れる。ただそれだけのシンプルなルールなんだけど、一度ハマるとやめられない！ 2つの矢印の動きにタイムラグがあったり、おじゃまキャラのカニが出てきたり、などの味付けもなかなかグ～!! ちょっと難易度が高い気もするが、テトリスのような独特の雰囲気をもつ、奥の深いゲームに仕上がっている。このゲーム、思考型アクションがブームの今なら、かなりウケる作品なんじゃないかな。とくにゲームボーイのゲームには、ピッタリ向いてると思うな。（KS）


ワギャン


がんこ職人

な事業の展開に現れていますよね。考え方としては、娯楽という1つの幹に対して、その中での枝分かれなんです。そして、娯楽の幹をキレイに飾るものは何なのか、という考えで事業を発展していったのが、今のナムコだと思います」

「どれをとっても、その業界の中では、当たり前すぎる事業は1つもないと思います。様々な事業をやっている中でも、1つのポリシーみたいなものを持ち、なおかつ未来求めている姿勢を追求しているのが、今のカタチなのではないでしょうか」

「また娯楽の幹も少しづつニュアンスが変わり、アミューズメント（楽しませる）からエンタテイメント（もてなす）を重んじる展開が見られます。コンピュータゲームのジャンルに、こだわらない。みんなが娯楽として何を求めているかを、たぐりよせて現れたのが、外食産業であり、'87年の"スターライトエクスプレス"だったと言えます」

ここで、ナムコの行っている事業の代表的なものを、挙げてみることにする。

『未来忍者』『KABUKI――MAN』などの映画製作。『KABUKIMAN』は来秋公開予定で、現在製作中。

『ユーノスロードスター・ドライビング・シミュレーター』を、マツダと共同開発。今年度中には、全国100ヵ所のユーノスに設置される予定。

ビデオレンタルショップ「キネマ倶楽部」の経営。

レストラン、イタリアントマトへの経営参加。

ナムコット・ブランドのハイテク玩具の開発。

娯楽パビリオンの設計、施工。


恋のトリコドール


静寂石

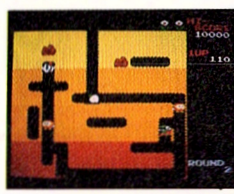
HIPPON HIPPON

映像番組製作会社、㈱シーアールをグループ化。

●新ハードの開発

次に新ハードが出てくるとすれば、それはナムコからだろうと言われている。当初から、ハードを持つことがナムコの希望でもあったわけだし、娯楽という幹の1つに新ハードの開発があったとしても、おかしくはない。いつ、どんなカタチで現れるにしろ、ナムコから新ハードが登場することは、まず間違いないのではないだろうか。

『新ハードの研究・開発は常に行っているので、当然、何らかの結果は出ているのではないでしょうか。しかし、それがナゼ一般に公開されないのかというと、これは個人的な意見なのですが、1つにはハードウェアの市場混乱があげられると思います。確かに、価格とか半導体とかの、技術面の妥協点もあるとは思いますけどね」


ディグダグ


独眼竜政宗


カイの冒険


源平討魔伝

「ここにきて、ハードが大きく広がってきたところで、その中に再度参入したときに、それこそ市場の混乱を招くんじゃないでしょうか。お互い同士、ハードを食い合ってしまうと思います。それだったら、もう少し機を見てからでも遅くはないんじゃないかと」

「メーカー同士の競い合いは構わないし、やるべきだと思うけど、それにユーザーを巻き込んではいけないですよね。ソフトとハードによって成り立っているという市場で、ハードだけで競っていたのでは、きっとテレビゲーム全体の市場が、悪化することになると思いますよ」

●おもしろいゲーム

現在までに、ファミコンとPCエンジンを合わせて、全部で

HIPPONが選んだ名作ソフトシリーズ

ゼビウス

ナムコ

シューティングはここからはじまった!?



知らない人は、いないという『ゼビウス』である。コレやりたさでＦＣを購入した人も多いであろう。このゲーム以後、縦スクロールＳＴＧは「ゼビウスタイプ」と呼ばれる程である。

とにかくゲーマー達は、この作品に没頭した。ナムコファンの友人Ｃは、ゼビ語や16進数の数字体系、ソルの位置を覚えて、私に自慢してくれたものである。また、ゼビウスを完全攻略したミニコミ誌が、大ベストセラーになる程の熱狂ぶりなど、業界に与えた影響は計り知れない。

しかも、今プレイしても面白いのだ。そして、ジェミニ誘導に失敗して、懐かしいあの頃を思い出す私……。（ＨＫ）

HIPPONが選んだ名作ソフトシリーズ

ドルアーガの塔

ナムコ

ギルとカイでおなじみアーケードの名作



数多いビデオゲーム、時として異色な作品が生みだされるのも当然と言えば当然だろう。

まあ、このゲーム、一見地味な迷路型ゲームっぽいんだけど、ある事をすると宝箱が出現するんだな。アーケード版では、その宝箱出現の条件を見付けるのに、マニアと呼ばれる方々が熱狂した事は有名なのだ。そこら辺が、このゲームの奥の深い所でもあるし、欠点ともいえる。何故なら、その条件ってのが、「こんなの判るワケない！」っていうのばかりなんだもん。

でもファミコンに移植されたおかげで、家でじっくり遊べたってのは良かった。ひさしぶりに解いてみては？（ＨＫ）

タイプ	ジャンル	タイトル	発売日	価格	コメント
C	STG	マグマックス	'86. 3.19	￥4900	地上、地下の2画面を同時進行でプレイ
C	STG	セクロス	'86. 5.15	￥4900	横スクロールで、障害物を避けて進む
C	STG	テラクエスタ	'86. 9.27	￥4900	フォーメーションを組んで、敵を攻撃
C	ACG	クレイジー・クライマー	'86.12.26	￥5300	障害物を避けながら屋上をめざす
C	ACG	ブービーキッズ	'87. 7.10	￥4900	敵を穴に埋めながら宝物を集めるゲーム
C	RPG	アルテリオス	'87.11.13	￥5500	宇宙を舞台にしたシューティングRPG
C	ACG	ギャバン	'88. 6. 3	￥5900	RPG仕立てで、敵を倒すのが目的
C	SLG	本命・競馬シミュレーション	'89. 4.28	￥8000	FC初の競馬SLG。ヘルプ機能つき

日本テレネット

日本テレネット



〒162 東京都新宿区東五軒町
1-9 片岡ビル
問合せ先 03-268-1159
設　　立 1983年10月27日
資 本 金 1000万円
代 表 者 福島次郎
社 員 数 45名

カセット	ディスク	ゲームボーイ
スーパーファミコン	NES	PCエンジン
メガドライブ	アーケードゲーム	パソコン

もともとは、パソコンゲームの作品を作っていた会社。だが、CD-ROMの性能や将来性を考え、これならいけると見て、『ヴァリスII』でＰＣエンジンに参入。CD-ROMに対する姿勢はかなり意欲的で、今後の新作もＣＤ－ＲＯＭを中心に展開していく模様。ハードの性能をどこまでひき出すことができるか、今後の展開に期待したい。



ヴァリスII



スーパーアルバトロス

タイプ	ジャンル	タイトル	発売日	価格	コメント
CD	ACG	ヴァリスII	'89. 6.23	￥6780	CD-ROM初の横スクロール型ACG
CD	SPG	スーパーアルバトロス	'89. 9.14	￥6780	AVG的要素もあるゴルフゲーム

HIPPON ▶◀ HIPPON

出していくのではないでしょうか。個人的に言えば、あまり受けやすいゲームは出したくないですよね。やっぱり、時代に喝を入れるようなゲームって言うのをやっていきたいですし、やっていくんじゃないでしょうか。当然、売れるゲームではあるけれども、より個性が強くて、キライな人は全然ダメ、みたいなゲームがファミコンでは多くなっていくでしょうね」

「ＰＣエンジンにしても、メガドライブにしても、これからはハードに対してのオリジナル性みたいなものが、ドンドン出てくるんじゃないですかね。これからはオリジナルの時代ですよ」



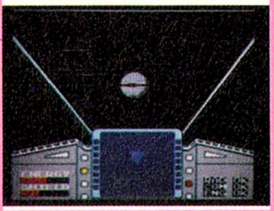
ファミスタ'90

タイプ	ジャンル	タイトル	発売日	価格	コメント
C	STG	ギャラクシアン	'84. 9. 7	￥4500	インベーダーゲームタイプ。横移動のみ
C	ACG	パックマン	'84.11. 2	￥4500	画面上のドットを全て食べると面クリア
C	STG	ゼビウス	'84.11. 8	￥4900	武器が対空攻撃用と対地攻撃用の2種類
C	ACG	マッピー	'84.11.14	￥4500	おっかけっこ。トランポリンで移動可能
C	STG	ギャラガ	'85. 3.14	￥4500	ギャラクシアンに捕虜救出作戦を追加
C	ACG	ディグダグ	'85. 6. 4	￥4500	固定画面で穴を掘り、ポンプで敵を爆破
C	ACG	ワープマン	'85. 7.12	￥4500	2つのワールドを行き来して、怪獣退治
C	ACG	ドルアーガの塔	'85. 8. 6	￥4900	全60階の塔を、鍵をさがしながら登る
C	ACG	バトルシティー	'85. 9. 9	￥4500	固定面クリア型。指令部を戦車で守る
C	ACG	パックランド	'85.11.21	￥4500	左右スクロール。敵を直接攻撃できない
C	ACG	バーガータイム	'85.11.27	￥4500	敵をよけながら、材料を踏んで落とす
C	ACG	スターラスター	'85.12. 7	￥4900	ファミコン初の3Dグラフィックを使用
C	SPG	タッグチームプロレスリング	'86. 4. 2	￥4900	全35ラウンド。敵と組み合ったら技選択
C	ACG	ディグダグII	'86. 4.19	￥4500	ディグダグに横スクロールをプラスした
C	ACG	スーパーチャイニーズ	'86. 6.19	￥3900	4つ部屋のある8つの館で格闘技を駆使
C	PZG	バベルの塔	'86. 7.18	￥3900	階段型の石を積み上げ、出口をめざす
C	RPG	ワルキューレの冒険	'86. 8. 1	￥3900	四方向スクロールのアクションＲＰＧ
C	STC	スカイキッド	'86. 8.22	￥3900	地上の爆弾を回収して敵基地を爆撃する
C	STG	スーパーゼビウス	'86. 9.19	￥4900	エリア内の謎を解かないとループする
C	ACG	マッピーランド	'86.11.26	￥3900	4つのストーリーが8エリアに分かれた
C	SPG	ファミリースタジアム	'86.12.10	￥3900	ファミコン初の大ヒット野球ゲーム
C	ACG	メトロクロス	'86.12.16	￥3900	障害物を飛び越え、時間内にゴールする
C	ACG	ドラゴンバスター	'87. 1. 7	￥4900	迷宮を選択して進み、ドラゴンを倒す
C	AVG	さんまの名探偵	'87. 4. 2	￥4900	人気漫才師が登場し、殺人事件を解決
C	SPG	ファミリージョッキー	'87. 4.24	￥3900	ファミコン初の競馬ゲーム。賞金を狙う
C	SPG	ファミリーボクシング	'87. 6.19	￥4900	ボクシングの試合に勝ちランクを上げる
C	ACG	ドラゴンスレイヤーIV	'87. 7.17	￥4900	入り組んだ迷宮でドラゴン退治。パズル的
C	BDG	ファミリーマージャン	'87. 8.11	￥3900	プレイ法解説も入った、初心者向け麻雀

HIPPONが選んだ名作ソフトシリーズ

スターラスター　ナムコ

ブラウン管で宇宙を体験してしまおう！



コクピットタイプのゲームというのは、画面中のキャラを操り人形の様に動かすゲームと違い、臨場感抜群だからイイよね。

しかもこのゲーム、戦略的要素もある通好みの出来だから、3Dゲームにありがちな、数時間で飽きてしまったなんて事が無いのだ。その3Dシューティング自体も大迫力！　流れる星の海の中を飛び交う敵機！　SFや天文学が好きな僕は大満足だったよ、ホント。戦闘終了時に階級が与えられるっていうのでも、結構燃えたモノだ。

まあ、アドベンチャーモードが割とムズいけど、名作『ボスコニアン』を3Dで楽しみたいって人にオススメ!?　（HK）

埋れた名作ソフト

本命・競馬シミュレーション――日本物産

馬券を買う参考にはできないけれど……

馬場の状態や馬の性格、体重の増減、距離、etc……。それらの細かなデータを入力して馬を走らせる。ただそれだけの単純なシミュレーションゲーム。しかし、その自由度の高いシンプルさが、競馬ファンにはたまらなく嬉しい。実際のレースのデータを入力すれば、それよりもひと足先に楽しむことができるんだからね。ただ、ひとつだけ残念なのは、ここまでリアルに競馬をシミュレートしてあるのに、騎手の存在が無視されているってこと。騎手によっては、馬の走りも変わってくることもあるんだから。それから最後に、このゲームだけで購入馬券を決めるのは危険だからね。（KS）



タイプ	ジャンル	タイトル	発売日	価格	コメント
C	RPG	女神転生	'87. 9.11	￥4900	3Dダンジョン式。敵を仲間にして合体
C	BDG	サイドポケット	'87.10.30	￥3900	実物に近い、学べるビリヤード。基礎編
C	ACG	ルパン三世	'87.11. 6	￥3900	ルパンと仲間の3人を使いわけて進む
C	RPG	時空勇伝デビアス	'87.11.27	￥4900	ヒントに付録を使う。アクションRPG
C	ACG	スターウォーズ	'87.12. 4	￥4900	基本は左右スクロール。3DのSTGアリ
C	SPG	ファミリーテニス	'87.12.11	￥3900	実際のテニス技術をそのまま再現できる
C	ACG	カルノフ	'87.12.18	￥4900	太っちょ主人公を操作。横スクロール
C	SPG	ファミリースタジアム'87	'87.12.22	￥3900	前作のデータをマイナーチェンジした
C	ACG	ファミリーサーキット	'88. 1. 6	￥3900	見下し型レースゲーム。パーツ等選べる
C	SLG	独眼竜政宗	'88. 4. 5	￥5500	見やすいコマンドの初心者向けSLG
C	SPG	ナムコクラシック	'88. 5.27	￥5900	ゴルフが忠実にシミュレートされている
C	ACG	妖怪道中記	'88. 6.24	￥4900	マルチエンディング方式のアクション
C	ACG	カイの冒険	'88. 7.22	￥3900	ステージは全60面。パズル的要素もある
C	SLG	三国志 中原の覇者	'88. 7.29	￥6900	中国統一をめざす戦国シミュレーション
C	ACG	ファイナルラップ	'88. 8.12	￥5200	2人同時プレイ可能のF1レースゲーム
C	AVG	えりかとさとるの夢冒険	'88. 9.27	￥4900	2人の主人公を使い分けるAVG
C	RPG	源平討魔伝	'88.10.21	￥4900	RPGとボードゲームの両方が楽しめる
C	RPG	貝獣物語	'88.11.18	￥5500	4人の勇者を別々に操作できるRPG
C	BDG	ファミリーマージャンII	'88.11.25	￥4900	クイズや勝ち抜き戦も楽しめる麻雀
C	SLG	キング オブ キングス	'88.12. 9	￥5900	経験値によって部隊が成長するSLG
C	SPG	ファミリースタジアム'88	'88.12.20	￥4900	ファミスタにファインプレーが＋された
C	ACG	ワギャンランド	'89. 2. 9	￥4900	叫び声が武器の横スクロールアクション
C	RPG	ハイドライド3	'89. 2.17	￥6900	時間と重さの概念があるアクションRPG
C	BDG	早打ちスーパー囲碁	'89. 3. 3	￥5900	初心者向けのルール解説もある
C	ACG	ローリングサンダー	'89. 3.17	￥5500	シンプルな構成の横スクロールACG
C	ACG	ファミリーピンボール	'89. 3.24	￥4900	4種類のモードが楽しめるピンボール
C	STG	ドラゴンスピリット	'89. 4.14	￥5200	パワーアップ型のたてスクロールSTG
C	ETC	マインドシーカー	'89. 4.18	￥6500	エスパー清田益章監修の超能力開発ソフト
C	ACG	デビルマン	'89. 4.25	￥5500	アドベンチャーの要素が強いACG
C	ACG	ドラゴンバスターII	'89. 4.27	￥5200	見おろし画面のたて横スクロールACG
C	RPG	チャイルズクエスト	'89. 6.23	￥5500	ドラクエタイプのお笑いRPG
C	ACG	クインティ	'89. 6.27	￥4900	シンプルな固定画面クリア型のACG
C	ACG	ドラゴンニンジャ	'89. 7.14	￥5800	キャラの動きが爽快な横スクロールACG
C	ACG	ケルナグール	'89. 7.21	￥4900	クエストモード付きのカンフーアクション
C	SPG	ファミスタ'89 開幕版	'89. 7.28	￥4900	ファミスタ'88をマイナーチェンジした作品
C	ACG	スプラッターハウス	'89. 7.31	￥4900	コミカルタッチの横スクロールACG

Hu	ACG	妖怪道中記	'88. 2. 5	￥4900	気合い弾とジャンプで進む横スクロール
Hu	SPG	プロ野球ワールドスタジアム	'88. 5.20	￥4900	ファミスタのPC化。エラーがついた
Hu	STG	ギャラガ '88	'88. 7.15	￥4900	ワープのしかたで難易度が変わるSTG
Hu	SPG	プロテニスワールドコート	'88. 8.11	￥4900	ファミテニのPC化。クエストモード付
Hu	STG	ドラゴンスピリット	'88.12.16	￥5500	パワーアップ型のたてスクロールSTG
Hu	ACG	ワンダーモモ	'89. 4.21	￥5200	主人公のモモが変身して戦うACG
Hu	ACG	パックランド	'89. 6. 1	￥5200	敵をよけながら進む横スクロールACG
Hu	ACG	ファイナルラップツイン	'89. 7. 7	￥6200	クエストモード付のレースゲーム
Hu	STG	オーダイン	'89. 9. 8	￥6800	SHOPでパワーアップできるSTG

日本物産　日本物産株式会社



〒530 大阪府大阪市北区天神橋1－12－9
問合せ先　06－351－1531
設　　立　1972年8月
資 本 金　5000万円
代 表 者　鳥井末治
社 員 数　75名
年　　商　30億円

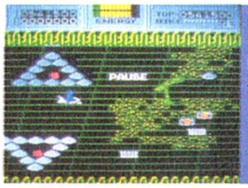
カセット	ディスク	ゲームボーイ
スーパーファミコン	NEC	PCエンジン
メガドライブ	アーケードゲーム	パソコン

関西では有数の大手メーカー。東京をはじめ、札幌、九州、アメリカまでに支社を持つ。もともとアーケード版の作品を多く手がけていた老舗で、現在でも優秀な業務用機種の作品を出している。最近では、女の子がゲームを盛り上げてくれるマージャンシリーズが有名である。

個性的な思考型へ

●今後の展開

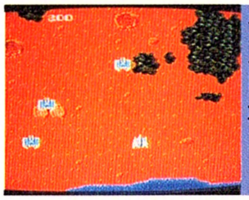
もともと業務用機種の作品を手がけていただけあって、初期の方はアクション性の強い作品が多かった。例えていうなら、アーケード版の『ムーンクレスタ』の流れを組む『テラクレスタ』や、超人気を得た『クレイジークライマー』などが挙げられると思う。どちらも純粋なSTGとACGで、数多くのファンを作った名作だ。しかし、最近、日本物産の動きが変わってきた。今年の4月に発売された『本命・競馬シミュレーション』を期に思考型のゲームにピントを合わせている。それも、オリジナリティーあふれる作品だ。次期発売予定の『幻獣創世紀』という作品もSLG。今後どんな作品が出てくるのか楽しみだ。



セクロス



マグマックス



テラクレスタ

HIPPON　HIPPON

SUPER HIPPONが贈るゲームエンタテイメント

ファンタジーノベルズ



小説ウルティマ クエスト オブ アバタール

井上尚美・著/発売中/定価980円

クエスト・オブ・アバタール、最後の敵とは心の内より現れたもうひとつの自分なのか？写本の間を目前にして、騎士デュプレ達は最大の難関に直面する。これまで失われた仲間達の命、それを無とせぬためにも、勝利を手中に収めなければならない。悪か善か、パーシャル・アバタール達の最後の闘い。果たして彼らは、邪な力に打ち勝つことができるのか…。そして、聖者への道は開けるのだろうか……。



小説ウィザードリィ 隣り合わせの灰と青春

ベニー松山・著/発売中/定価1010円

目の前の空間が、鮮血で染まった。6人のローブが切り裂かれ、噴き出した血が空中で渦巻きと化す。
僧侶系第6レベルの呪文・空刃であった。
超高速でかき回された空気が真空の刃を造り上げ、対象物に無数の傷を刻みつけるかまいたちの呪文である。
僧侶には珍しい、強力な中規模攻撃呪文であった。



小説最後の竜に捧げる歌

手塚一郎・著/発売中/定価980円

少年アモンは、竜を追っていた。狩竜の一族の乱獲を恐れ、大樹ヴァルハラに群れているはずの竜が、何故？竜は、アモンの見ている前で、近くの森へと降り立った。追うアモン。そこにはヴィジルと名のる少女との出会いが待っていた。それがすべての始まりだったのだ──。生きながら石と化す竜。野を駆け、街を喰らい、広がり続ける砂漠・大喰らい。砂人と組み、神となることを夢見る男たち。そして、ヴィジルの正体は……!?

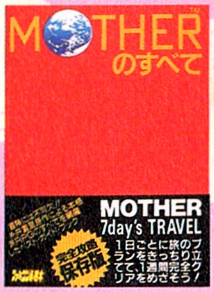
ゲーム必勝本



ウルティマ聖者への道 完全必勝ガイドブック

ファミコン必勝本編集部・編/発売中/定価980円

聖者への道は遠い。
徳と原理を極めた者だけに究極の知恵の書への扉は開かれるのだ。
真理を求める者、聖者をめざす者たちよ、この書が汝らの道を照らさんことを…。



MOTHERのすべて

ファミコン必勝本編集部・編/発売中/定価580円

冒険には不可欠！糸井重里原作による本格派RPGのすべてを網羅したベスト・ガイドブック
1日ごとに旅のプランをきっちり立てて、1週間完全クリアをめざそう！
旅のJOYプランから重要スポットINDEXまで完全攻略保存版



ウィザードリィのすべて

ベニー松山・著/発売中/定価1200円

僕がウィザードリィというRPGに受けた衝撃は相当なものであった。
それ以来僕は、いつかこの迷宮世界を一冊の本にまとめてみたいと思い続けてきた。
単なる攻略データの羅列ではなく、独立した読みものとして想像をかきたてることができる本を。
そうした思いを込めて書きあげたのが、この「ウィザードリィのすべて」である。

※定価はすべて税込みです。

JICC出版局 書店にない場合は当社までお問い合わせ下さい☎03-234-4621

BUG-BOY CLUB

すぐれた品質の情報を提供する、BBCの時間です。今回も思う存分楽しんでいってください。正しい読み方をしていただければ、12時間は効力が持続します。寒い冬、体を暖かくして読むのがポイント。きっと明日の朝は、さわやかに目覚めるでしょう。

体質や症状に合わせて各種の企画を取り揃えております！



- 衝撃のひでぶっ！ 北斗の拳3
- 新鮮シャキシャキPCエンジン
- 最先端をいくウイザード
- さとみガンバルへんなもの発見伝
- 一家の主、紙コンアトランダム
- 読んでも楽しい投稿写真ジャーナル
- その他新企画も登場して勢いづく！

Vol.23

北斗の拳3＆ツインビー3の



トキvsラオウの対決はトキの勝ち!?

さすがのラオウも死んでいるヤツにはかなわない!? あたた〜っ!

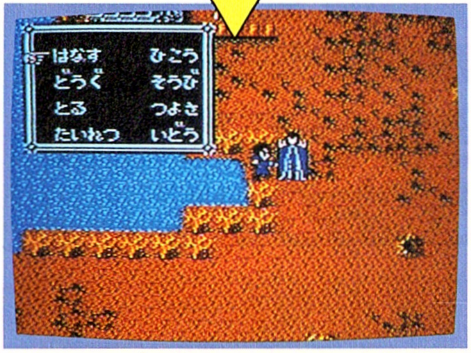
SOFT 5

北斗の拳3

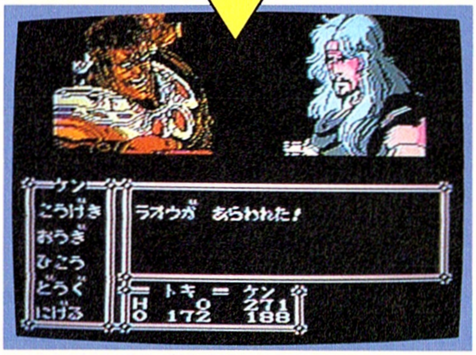
❶トキをわざと殺してしまえ!



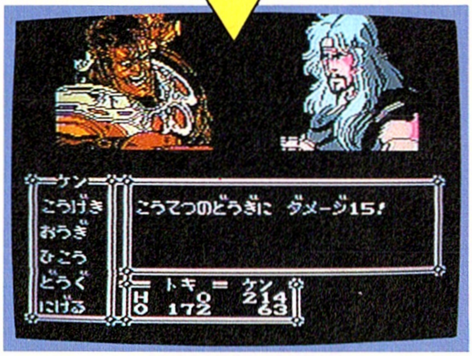
❷トキの故郷でラオウと話そう



❸なぜかトキvsラオウの対決



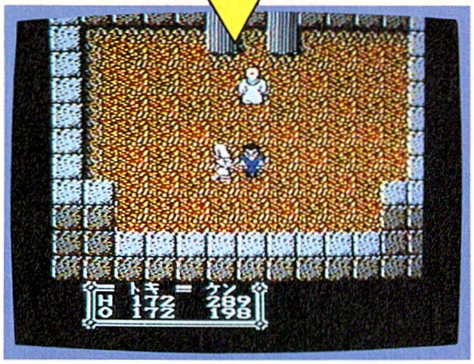
❹ン!? どうぎにダメージ!?



❺あたっ! ケンシロウ死す!!



❻トキとケンシロウが復活した



今号のトップニュースは『北斗の拳3』の大バグだっ!! 報告してくれたのは、神奈川県・三ッ石明之特派員。ゲームの中盤、トキとラオウが対決する場面があるよね。ここで、トキをわざと死なせて、ケンシロウ1人でラオウのところへいくと、ミョーな戦闘になるのだ。死んでるはずのトキが画面に出てきたり、〝かたあて〟がダメージを受けたりするぞ!



←まず、トキの故郷へいく前に、トキをわざと戦闘中に殺してしまおう(①)。ケンシロウ1人で船に乗り、トキの故郷へGO!!(②) ラオウに話しかけると、「よくきたな、トキ」と言って、ラオウVSトキの戦闘モードになってしまう(③) 〝こうてつのどうぎ〟がダメージを受けたりして、画面表示がヘンになる(④)。最後には、ケンシロウがダメージを受け、死んでしまう(⑤)。トキとケンシロウは、ちゃんと復活するので安心して(⑥)

★特ダネ賞にはソフト5本
SOFT 5 すっごい特ダネ(技)にはソフト5本をプレゼントしちゃう!!

★スクープ賞はソフト3本
SOFT 3 なかなかスルドいスクープ(技)にはソフト3本プレゼント!!

★ニュース賞はソフト2本
SOFT 2 使えるニュース(技)を送ってくれた特派員にはソフト2本!!

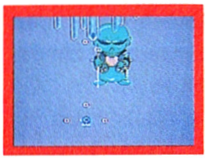
★努力賞にはソフト1本
SOFT 1 なさけなくても使えるネタ(技)には努力賞でソフト1本ね!!

★おまぬけ賞は特製バッジ

おまぬけなネタ(技)を送ってくれた特派員には特製バッジ!!

大スクープ!!

今回もビシバシ届いた特派員からの報告。その中から、よりすぐって選んだのがコレ!! シリーズ第3弾の両ソフトには、こんなバグがあったのだ。

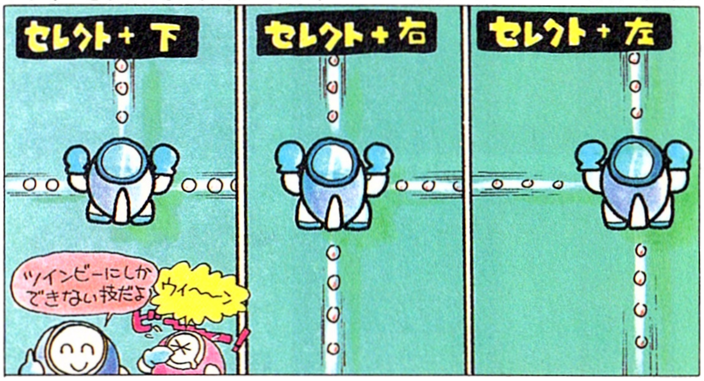


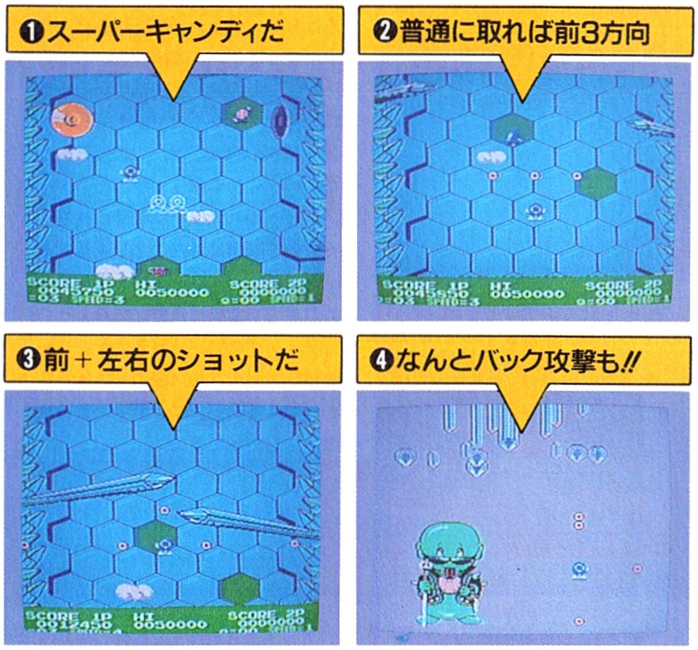
3WAYショット変化！

コマンド操作で方向変換！

ツインビー3　SOFT 3

さらに過激になって登場した第3弾『ツインビー3』の情報を送ってくれたのは、三重県・横尾永一特派員。報告によると、アイテムのスーパーキャンディーを取るときに、あるコマンド操作をするとショットの方向が変化するというのだ。普通は前3方向だけど、左右や下にもショット可能になるぞ／実はコレ、第1作めでもできたんだけど、復活記念つーことで特別に紹介!!





↑スーパーキャンディーが出たら、セレクトボタンとIコン✚ボタンの右か左か下を押しながら取ろう。✚ボタンを押す方向によって3WAYショットの角度が変わっちゃうのだ

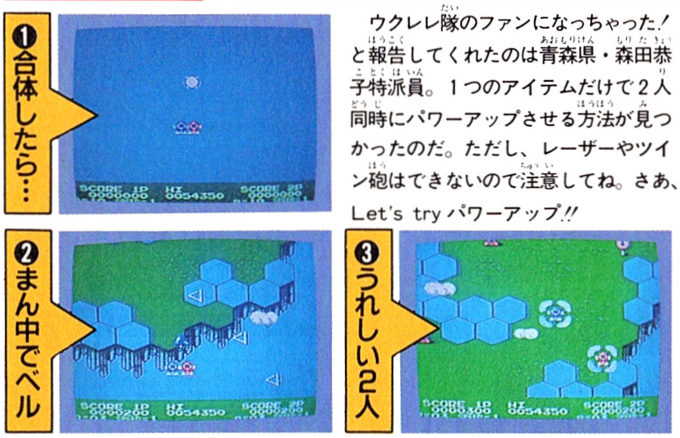


2人でパワーアップだ！

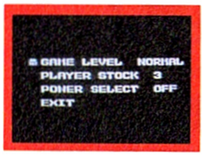
もうケンカはさせないっ！

ツインビー3　SOFT 2

ウクレレ隊のファンになっちゃった／と報告してくれたのは青森県・森田恭子特派員。1つのアイテムだけで2人同時にパワーアップさせる方法が見つかったのだ。ただし、レーザーやツイン砲はできないので注意してね。さあ、Let's try パワーアップ!!



↑2プレイでスタートしたら、2人を合体させよう。で、ツインビーとウインビーのまんなかで、バリアーのアイテムベルを取る。合体が解けても、2機ともバリアーのままだ



難易度を自由に設定っ!!

攻撃のパワーアップもOK！

中華大仙　SOFT 2

異常にムズいと評判の『中華大仙』／実はこのゲームに難易度設定モードがあったのだ。報告してくれたのは、東京都・丸岡正特派員。難易度だけでなく、残機も5人まで増やせるぞ。また、ゲーム中にポーズをかけ、Bボタンでパワーアップさせることもできるのだ。



↑タイトル画面でIコン✚ボタン左上とBボタンを押しながらスタート。ピッと鳴ったら、セレクトボタン、Bボタン、✚ボタン左の順に押すと難易度設定モードになるぞ／

次号のお題 ドラゴンボール3

最近は第3弾ソフトが大流行(!?)つーことで、次号のお題は『ドラゴンボール3』。バグ情報からパスワードまで、なんでもOKヨ





エリカと歌おう!

いきなりエンディングよ♥

SOFT 1

アイドル八犬伝

①このパスワードで…



②エンディングなのだ



衝撃! あの『アイドル八犬伝』にいきなりエンディングが見れるパスワードがあった! この情報をいち早くキャッチしたのは、東京都の塩田まるお特派員だ。でかしたぞ塩田くん!

我々BBC取材班は、この情報をもとに、特ダネの真相をつかむため、早速『アイドル八犬伝』に密着取材を試みた。以下は本誌独占(?)報告である。気になるパスワードは〝GFBBDACF〟。慎重に入力してみよう。エンディングには、「カラオケ」モードが付いていて、主人公エリカちゃんの曲が歌えるから、エンディングに興味ない人もやってみて!

パスワードは GFBBDACF

↑「カラオケ」モードの曲名は、ただいまオリコンで赤マル急上昇中(大うそ)の、西園寺エリカちゃんのデビュー曲、『きみはホエホエむすめ』だ。画面に歌詞が出るから気分はまさに〝レーザーカラオケ〟! この曲を覚えれば、キミこそアイドル!!



命名記?

かってに名前が決まってる

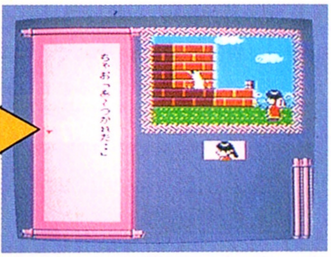
SOFT 1

遊遊記(前編)

①名なしなのに



②彼女はちゃお



③さるはごくう



福岡県にお住まいの、堀たけし特派員からの情報〜! 特ダネってほどじゃないんだけど、ま、話のタネに聞いておくんなさい。ふぁみこんむかし話『遊遊記』を、キャラクターの名前をなにも入力しないでスタートしても、勝手に名前が決まっちゃってるのだ。任天堂さんの親切な(強引な?)お手伝いかな。



↖実際に、この名前を入力した人にとっては、意味のない情報だけど、そーゆう人って、いい勘してるよな



悪魔の音楽集!

BGMが聞けちゃうぞ〜

SOFT 1

悪魔の招待状

①めでたく一件落着

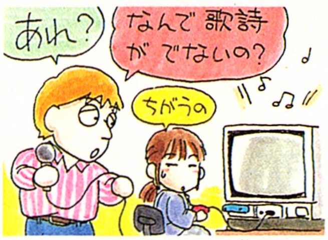


②このまま待てばOK



コツ、コツ、コツ。ギィ〜バタン! ギャ〜〜!! 究極のホラーアドベンチャー『悪魔の招待状』で、特ダネが見つかったぞ。この情報を送ってくれたのは、神奈川県の高木プー特派員だ。でかしたぞプーくん! にゃんと、エンディングのあと、そのままにしてるとBGMが次々と流れるのだ。

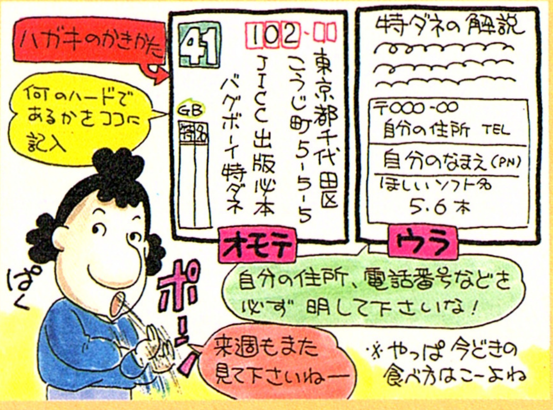
残念ながら、曲を選ぶことはできないんだけど、怖かったゲームのあとにのんびりとBGMを聞く、なんてのもたまにはいいかもしれないね。



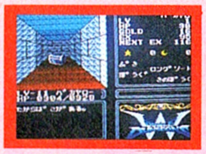
↑THE・ENDが出たあと、そのまましばらくながめてると、BGMが始まるのだ。曲数は全部で10曲。グラフィックは変わらないんだけど、BGMが変わるたびに、画面内のお姉さんが、ウインク投げかけてくれるぞ。興奮してハナヂ出すなよ

特ダネまってまーす!

さぁ〜って、来週のバグボーイクラブは? くろすです。めっきり朝夕の寒さが身にしみる季節になりましたな。私の自慢のヘ夕頭が、北風に飛ばされるんじゃないかと、毎日ヒヤヒヤしています。さて来週は『ワカメもお年ごろ』、『ちゃっかりカツオ』ほか、3本でお送りします(大ウソ)。それじゃ来週もまた、特ダネいっぱい下さいねー! ん・が・ん・ん!!(byサザエさん)



PW利用のズルチョン技



アイテムが取り放題っ!!

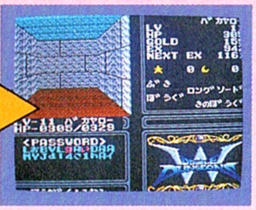
SOFT 3　ダブルダンジョン

埼玉県の白石特派員から、パスワードを利用して、宝箱のアイテムが無限に取れるという情報が送られてきた。しかも、これを応用すれば、いつでもどこでも、体力が満タンで復活できるというオマケつき！　アイテムを売ればお金になるし、こいつは一石二鳥のお得技だぞっ!!

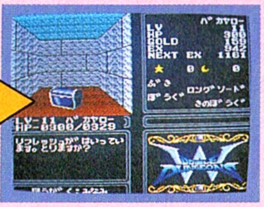
①中身を取る



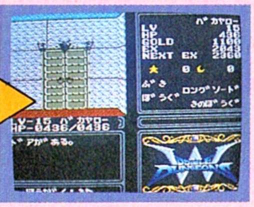
②パスワード

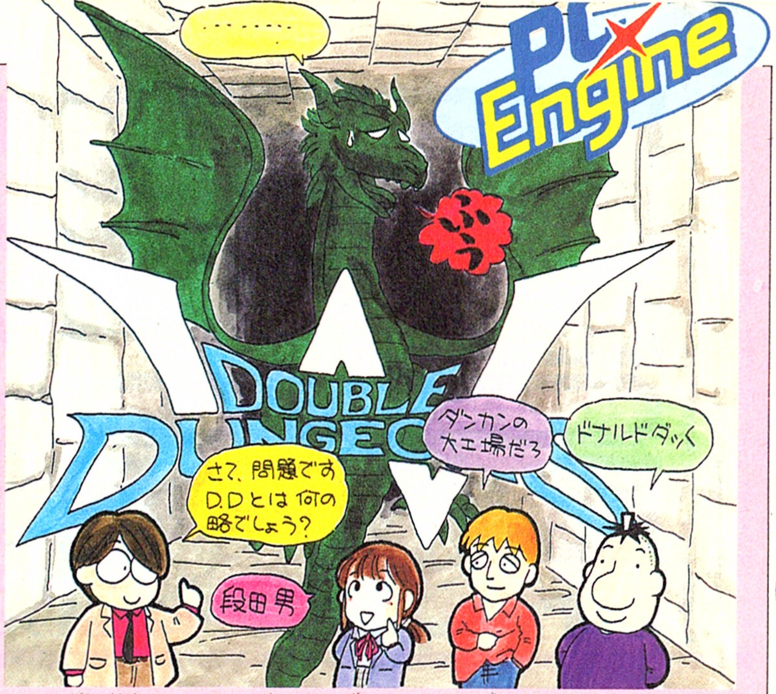


③宝箱が復活!



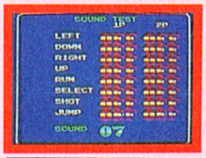
④HPも復活!





↖まず宝箱の中身だけをトットと取り、その場でパスワードを取ってからリセット！　そのパスワードでもう一度ゲームを始めると、取ったハズのアイテムが復活してるぞ。しかも、ヒットポイント満タンの状態だ。ボスの部屋の前でこの技をやれば、ピンピンした状態でボスと戦えるぞ

サウンドテスト発見!



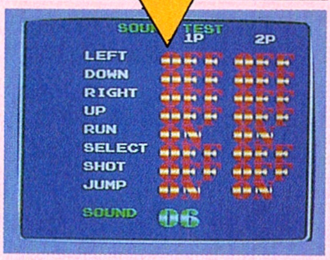
お好きな音をお好きなだけ

SOFT 2　モンスターレア

①タイトル画面で入力!



②お好きな曲が自由自在

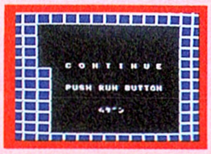


神奈川県の石原特派員から、イカしたミュージック＆効果音の聞ける、ワンダフルな情報が送られてきた。あんなにイカしたCDのサウンドが、と～ってもカンタンなコマンドで聞けるんだから、みんなもぜひ試してみるべし!!　しかも、コントローラーが故障してるかしてないかをチェックできる、スイッチチェックモードまで付いてるんだから親切だよね。このモードを使い、自分のコントローラーを、一度チェックしとくのもイイかもしんない。それから、サウンドテストで、4Ｅと79だけは入力しちゃダメ！　画面がバグっちゃうからね。

タイトル画面でⅠとⅡボタンを押しながらRUN。

↑タイトル画面でコマンドを入力すると、②の写真のような画面になる。選曲は、✚ボタンの左右か上下で曲を聞きたいときは、Ⅱボタン、やめたいときは、Ⅰボタンを押そう

無限コンティニューだ!!



ゲームクリアも楽々できる

SOFT 2　ブラッディーウルフ

①普通はゲームオーバー



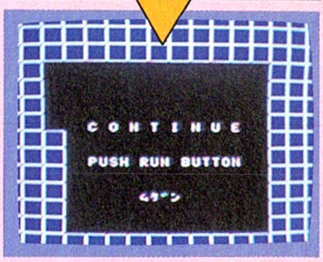
宮城県の佐藤特派員から、コンティニューが無限にできる、という特ダネが送られてきた。コンティニューが無限になれば、ゲームクリアも楽チン！　これでエンディングも見れるかもネ。

上、Ⅰ、下、Ⅱ、左、Ⅰ、右、Ⅱの順に押してRUN。

②タイトル画面で入力!!



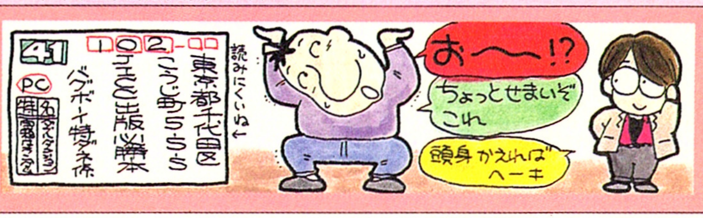
③フリーコンティニューだ



↑コンティニューが少ないとお嘆きの貴兄は、タイトル画面で上のコマンドを入力！　チャイムが鳴れば成功。もう、コンティニュー不足でゲームオーバーなんてことはない

PC Engineの情報大募集!

寒い、寒い、寒～い！　心も寒いし、フトコロも寒～い!!　でも、そんな寒さもいい情報がイッパイくれば、少しは薄らぐってもんだ。いいかみんな！　スクープをイッパイ送って、オイラをホットな気分にさせてくれ。頼んだぞったら頼んだぞっ!!

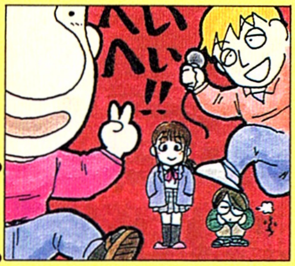


●はいはい、タイトル地紋コーナー第2回目だよ～ん。さて今回は、山口県の「夢野華里」さんでありますす。なんでも、市販のスタンプを色変えて作っただけなんだそうです。お金なんてちょっとでフワフワッ！

メイントランスエンジン。No.1・2オン。発射オーライ？

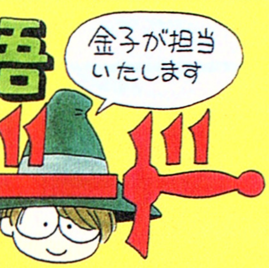
FAMICOM NEWS NETWORK

せっぱつまった状態のことを"緊迫"という。英語でゆーとゴールド・フォイルだ。ちょっと違うか。ま、あせるなよ。あわてない、あわてない。ゆっくりFNNでも読んでけよ。



試験に出すぞ、しっかり覚えろよ

FC・流行語ウィザード



ル'ケブレス〈L'KB RETH〉 (名)留守番、または、店番。「きのう、Kがさぁ、——電話買ったんだってよ」
神奈川県・ロビン林原
♨——電話じゃ誰も録音できねーよ。

ゼルダひめ【ゼルダ姫】 (名・形動ダ)有名なわりに、出番が少ない人。「最近、ゆかりべちゃんて——だね」
広島県・まっく
♨近いうちにまた出てくるよ、多分。



●京都府・めらぞーま



●神奈川県・かるなばる

アムル (動五)恋人のために、命をかけて尽くすこと。
茨城県・サクセス

ザメハ (名・動スル)眠気をさますこと。「う～眠い。コーヒーでも飲んで——しよう」
京都府・竜羅剣
♨最近、コーヒーもモカも効きやしねえ。やっぱ目の上にサロメチールだな。

かきかえ【書き換え】 (名・動スル)彼女をフッて、他の女の子とつき合うこと。「ぼくは、彼女がいないので——などしたことがない」
兵庫県・はあくん

つうしんケーブル【通信ケーブル】 (名・動スル)めでたく結ばれること。「この春彼女と——するんです」「おめでとう！電池きらすなよ」
東京都・SWAT

そうこばん【倉庫番】 (名・形動ダ)頭を使うこと。「この問題は——だぜ！」
兵庫県・ゆい坊太
♨いや、ハイパーロードランナーの方が——だよ。Qビリオンもなかなか。

モアイ (名)たばこをふかして、煙でわっかを作るやつ。「神宮寺三郎ってわりと——だな」
和歌山県・耳長れんも

トレマー (名)マグニチュード7前後の大地震のこと。「アメリカで——が起きたらしい」
大阪府・井村須古男
♨中国でも——があったそーじゃないか。そのうち日本にも来たりして…。

せいじつ【誠実】 (名・形動ダ)買物のとき、おつりがないようにピッタリお金を払うこと。
奈良県・ジャワティーアッパー
♨——さの徳上げるには、お金全部1円玉で持ってなきゃ。聖者は遠いぜ！

はかいのつるぎ【破壊の剣】 (名・形動ダ)1度持つと、手から離れなくなるもの。「赤松さんのマイクは——だ」
大阪府・虎那魅兼人
♨赤松さんは、マイクを離さないわけじゃないんだよ。ただ、リクエストカードを一度に20枚ぐらい出すだけなの。

リレミト (名・動スル)迷宮入りした問題が解決すること。「グリコ・森永事件はいまだに——できない」
愛知県・岡戸孝宏
♨3億円事件みたいに、迷宮から出れずにロストしちゃったりなんかして。

Bダッシュ (名・動スル)急ぐこと。「このハガキ——でポストに入れて！」
沖縄県・なすか
♨"速達"って意味で使うといーかも。

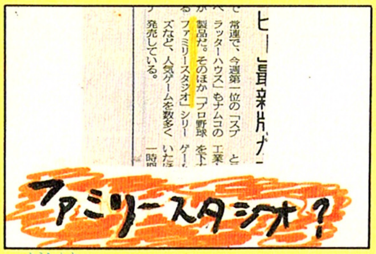
今号のキキチガイ **高田馬場➡田中のバカ** 高田馬場の話をしている途中に入ってきた友人は、その話を田中くんにつげ口してしまった、というおそろしい思い出がある。東京ローカルネタですいません。東京都・野沢菜ぶりん ♨なんてこったい、16文！

金子：めらぞーまさんお便りありがとう。今は5時半まわったとこ。もう電車走り出してるなあ。赤松さんも黒須さんもいるよ。みんな徹夜。良い子は夜ふかししないんだぞ！

今回はハガキがたくさんきたのでちょっと安心

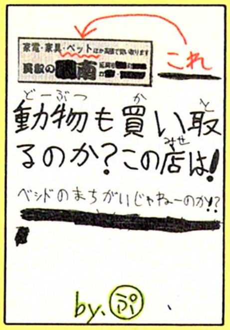
へんなもの発見伝

さとみの担当で〜す



東京都・ただのスライム

カラオケかしら。どっちにしろファミスタね。



宮崎県・ぷうかJrターボ

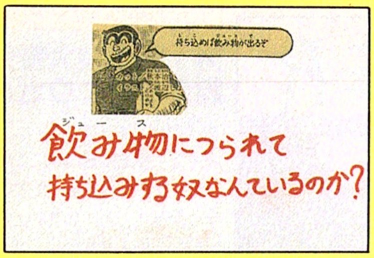
ここまで言い切ったら、買いとらないワケいかないよねー。誇大広告になっちゃうもん。

★★★優秀★★★



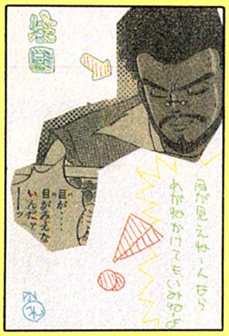
愛媛県・CAR-2

やーだーかっちゃんってば。手前にあるのはパソコンじゃなくて、エポック社のスーパーカセットビジョンじゃないのーっ!!



群馬県・キカイダー河野

某誌のマンガスクールかな？ 100円につられて電車賃払っていくヤツってばおまぬけね。



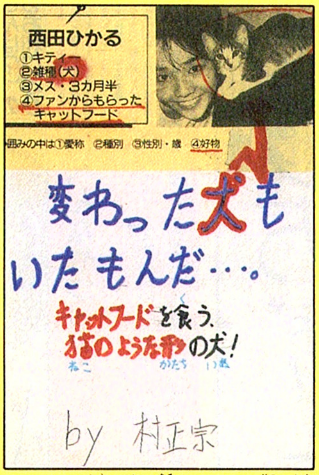
三重県・孔省王

えっ鼻にあるのはめがねなの？ これじゃあ見えても役に立たないよーな感じ。



静岡県・ジョッカーアキラ

きてま、という名前のスプーン。きてま、きてま…。あ、関西人になった気分。



京都府・村正宗

ときどき家の塀を歩いてたのは実は犬だったのね。どーりで犬が吠えるワケだ。



秋田県・奄美大島工事中

たしかに「均一」ではあるよね。「多量」に見せたい店の執念を感じる2文字だわ。



三重県・トロ

だぁ〜から。こーいう入れかたしたい時は青いディスクじゃないとだめだって。

FC座右の銘

シドーにも使ってみたいノミとシラミ　大阪府・幻・H

あ、あぶない！その切り方じゃセーブミス　広島県・まっく

気持ち悪いアテナとカルノフだきあわせ　兵庫県・はあくん

ためし食いしなきゃよかった毒キノコ（スーパーマリオ2）　沖縄県・はやの

さわらぬ罠にたたりなし　大阪府・秋山魔鈴

クソゲーやだきつけだきつけDQⅣがでる　千葉県・長沼沙織

今月のキキチガイ　海部俊樹➡カルロス・トシキ

兄「海部さんて海部俊樹つーんだ」オレ「おい、そんじゃー日本の首相はオメガトライブと歌ってんのかよ」神奈川県・大門和彦日本一

ずいぶんカルロスもふけたもんですな。

さとみ：つくえの上に、男勇者とスライム3匹と、おなすがいます。つくえの中にはアリーナも賢者もその他のスライムもいます。だんだん仕事するスペースがなくなる感じ。

前後賞合わせてゲームボーイとハガキ!?

投稿写真JOURNAL

とうこうしゃしんジャーナル

担当のくろすくんだよん



ウ〜ン！ スリムでカッコイイそっくりさんだ!?

山口県・夢野華里

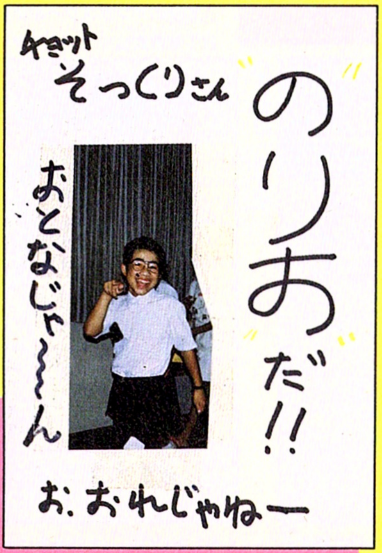
う〜む。ぼくって意外とハンサムじゃないかしらんっ♥ ちゃんとヘタ頭もセットしてくれちゃって、ちょっと大人になった感じかな!?



第1回演技大賞受賞のそっくりさん

大阪府・くっきい

くぅ〜教師生活25年、これほどまでの力作があったでしょうかっ！ と、なつかしの一説から始まりました。バイザウェイ、こういうの送って。



そっくりさん大賞ノミネート作

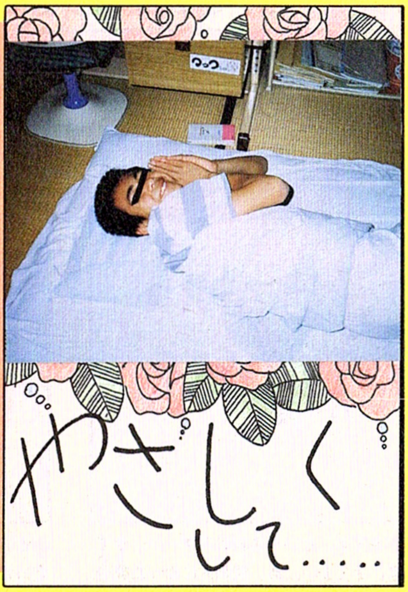
三重県・トロ

うぉ〜っ！ 似てるじゃあ〜りませんかっ!! ちゃんとつぎはぎワッペンもつけて、オシャレねぇ。それでは年末に行うかどうかわからんけど、そっくりさん大集合企画にノミネートしてあげましょう!! よかったねっ!!

手荒くしたいへんなやつっ!!

京都府・零戦

いやだ。オイラじゃなくて、金子にたのみなっ！ 「冷たくされると燃えちゃうのよねぇ〜♥」なんちゅうこと言わないでくれよなっ！



新コーナー 好き嫌い物語 食べ物編

今度の新企画は単純明快！ キミの好みを送ってくれ!!

人間誰しも好き嫌いはある。そこで、画期的な企画を考えた。みんなの好き嫌いをおもしろおかしく全国民に発表するんだっ！ とりあえず食べ物から迫ってみたい。どんな食べ物でも良いから、好き嫌いの理由をハガキに書いて送ってほしい。ウケを狙わず、ストレートに書いても結構。これが以外と爆笑ものだったりするからね。作品例として「たらこ」と「トマト」を上げてみた。ショッパナだから面白くないが、そこは適当に笑ってほしい。作品を待つ！

たらこ➡好き！

しょっぱいから、たらこ1本で、ごはんが3善は食べられる。とても経済的っ!!

トマト➡嫌い！

赤いくせして青臭い！ ウマイしゃれ。果物みたいな顔して、実は野菜というのが許せない！



今号のキキチガイ　おおまか➡大バカ　先生が「ではここの所をおおまかに説明します」と言うのを聞いて、とんでもねーこと言う教師だ！ と思ってしまった。東京都・酸斗配夢　オイラもよく先生に「それでは大バカに答えてもらおう」と指されたものだ…。

プッチョンくろす：今オイラは、口内炎ができちょりやす。ご飯も満足に食べることができませぇん。とくにしょっぱい汁ものがこちゃえます。ケチャップもたまりません！

エ～ヴリデイ、エ～ヴリナイト、会いたくて♪

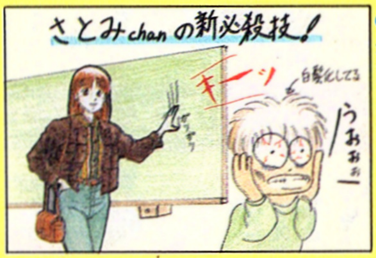
担当の赤松だ

紙コンAT RANDOM アトランダム

必本かばあガール



滋賀県・阿部千亜紀
よせよ、テレるじゃね～か。じ～ん………。←感動してる。



三重県・つぢゆうき
あ～っ、ハガキ見てるだけでゾクゾクする。



東京都・ねりー・まーく
なんか顔が変。外人から見た日本人ですか？



大阪府・井村須古男
感動的なシーンも、関西弁の会話だと一転してお笑いになっちゃうとこがフシギ。

松っちゃんの部屋



神奈川県・かるなばる
痛いところ突いてくるじゃないか。でも平気。なんせワシしゃちょー。好き勝手にできるのじゃ。ハガキが来なかったらまた違うコーナー作ればいいだけの話。



千葉県・梅ねぎ吉
おもしろいのはいいんだけど、両ハジの空きスペースがもったいなかったな。



神奈川県・バリバリ将軍
かなり強引なソックリさん。工藤静香がバーサンにしか見えないとこがスゴイ。



三重県・勇武僧魔
オイラなんか珠算1級だから、ソロバンに乗っかると早い早い。(ウソウソ)



神奈川県・大門和彦日本一
同様投書多数。オイラのゴルフには、サルもハダシで逃げ出すぞ。(古い)

没収容所

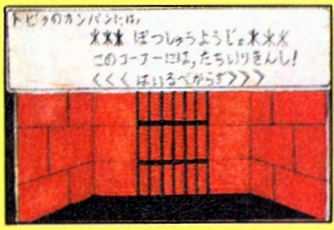
ロストしたかと思いきや、どっこい(死語)生きてた没収ちゃん。紙コンの1コーナーとなって久々の登場だ。



沖縄県・はやの
ハガキのふりしてポストに入ってれば来れるかもしれない。切手と宛先を忘れずに。↑そーゆー問題か？



北海道・ゆーきゃん
まさにこの世の、だっ、いっ、迷惑！採用する方も、する方。トホホホ…。



京都府・村正宗
入ったが最後、マロールを使っても抜け出すことはできないよ～ん！



東京都・ゆかりぺまりこ
ここに戻ってくるなと言っただろ

今号のキキチガイ　こめかみ➡米米
「こめかみが痛い」「そんなに見たいんなら、コンサートにでもいけば」 千葉県・「ゆき」 ウチの黒須は、米米クラブの大ファン。ジェームス小野田にならあげてもいいと思ってるらしいぞ。←何をあげるんだ？　あれか？

ダイナマイト赤松：茨城県の夕香真琴ちゃんをはじめとして大勢の読者のみなさん、誕生日のお祝いどうもありがとう。この思い出は永遠に胸に刻み込まれることでしょう。

タッグマッチやバトルロイヤルでもOKだぞ！

THE 対決ダイジェスト



バックアップ VS パスワード

〈判定〉
お気のどくですが、飛ばされて、バックアップの負け！

広島県・まっく
うしろに飛ばされて、バックドロップ！

忍者龍剣伝 VS ドラゴンニンジャ

〈判定〉
ただいまの対決、ドラゴンニンジャが、勝ったかな（カタカナ）

大阪府・ぺかりん
山田くん、ぺかりんの座布団ぜんぶ取れ！

テレビ VS タンス

〈判定〉
ただいまの対決、ひき出してタンスの勝ち！

三重県・風来坊
タンスは強い！　村上春樹も小説の題名にしてたもんな。そりゃ「ダンス・ダンス・ダンス」だ!!

受験生 VS テトリス

〈判定〉
おっことして、テトリスの勝ち！

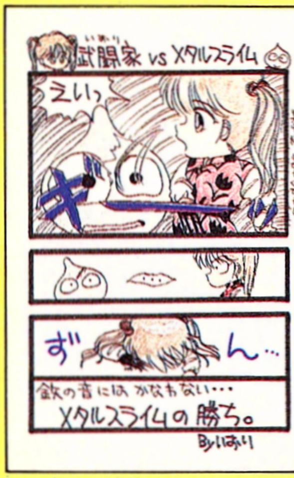
福岡県・逢瀬あきら
まさに、サ・ク・ラ・チ・ル！　泣くな受験生！　来年があるじゃないか。気をおっことすなよ！

本日のメインイベント！

ドラえもん VS おそ松くん

〈判定〉
ドラえもんの短足（反則）勝ち！

東京都・酸斗配夢
ダヨーン「負けちゃったよ～ん」　チビ太「う～納得いかねーぞ。落とし前つけやがれ!!」　ドラえもん「はい、タケコプター」　イヤミ「シェー!!」



宮崎県・望月いおり
ぐおお…本当にこんな音だされちゃったら、ゲームする方も「ずん…」だな。

プレゼント企画　泣いても笑ってもあと1回！

あなたにも、ポイント、あげたい。てんなわけで（相原勇風に）、今回も載っかっちゃった人々に、ポイント配っちゃおっと。欲しい人はこの指とまれ、なんてね。

賞品
- 1位　ゲームボーイとソフト3本と通信ケーブル（1名）
- 2位　ゲームボーイ本体のみ（1名）
- 3位　ファミコンソフト1本（5名）

今号のポイントゲッターズ

★1位（3枚）　広島・まっく ……3P獲得

★2位（2枚）　大阪・井村須古男
神奈川・かるなばる
神奈川・大門和彦日本一
三重・トロ
沖縄・はやの
兵庫・はあくん
京都・村正宗
山口・夢野華里 ……2P獲得

★3位（1枚）　東京・ただのスライム
和歌山・耳長れんも

★その他1枚採用された者全員 ……1P獲得

●今までの統計

★1位 ……15P
兵庫・はあくん

★2位 ……13P
静岡・ジョッカーアキラ

★3位 ……12P
群馬・キカイダー河野
沖縄・はやの

★4位 ……11P
東京・船津歩

★5位 ……10P
広島・まっく
東京・SWAT

★6位 ……9P
東京・酸斗配夢
三重・風来坊
静岡・テドンかつどん
愛知・岡戸孝宏
神奈川・かるなばる
三重・ドラゴン喰エスト
滋賀・アブラハムIII
神奈川・ミーハー石井

★7位 ……8P
埼玉・野安ゆきお
三重・勇武僧魔
福岡・逢瀬あきら
北海道・ゆーきゃん

★8位 ……7P
神奈川・万吉
東京・禎吉七番
沖縄・なすか
静岡・サクセス
神奈川・大門和彦日本一

★★★募集★★★

いよいよ次は、今シーズン最後の試合だ。そこでだ。次号だけ特別に、1位になったヤツにはボーナスポイント10点あげちゃう。やったなぁ、まだ逆点のチャンス、あるあるある！　じゃ、ハガキ待ってるかんな!!

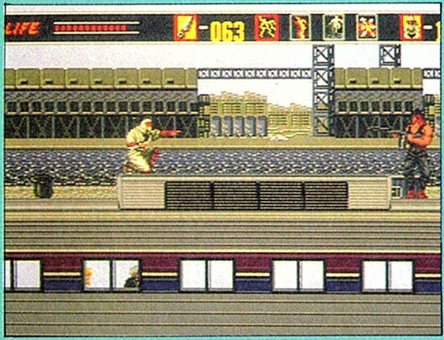


MEGA DRIVE CLUB

VOL.25　　文責：成沢大輔

今号のSPECIAL ISSUE

自信を持ってお勧めの"ザ・スーパー忍"



今回紹介する「ザ・スーパー忍」は前評判はイマイチだけど、完成度はきわめて高い傑作だ。全24面はどれも趣向がこらされていて飽きさせないし、キャラクターの動きも秀逸。サウンド面でも古代裕三氏(パソコン版イースの作曲者)を起用し、充実の一作だ。年末の一押し作品ですね、これは！

MDC Head Line

●「ファンタシースターIII」が発売決定――来年の4月をメドに現在製作中。現時点では内容的な部分は一切不明。続報を待て。

●「ZOOM」が急拠1月に発売――前号でちょっとだけ触れたが、すでに完成している。次号で詳報の予定。

今月発売のメガドライブソフト

フォゴットンワールズ
■11月18日発売　■セガ　■¥6000(税抜き)

孔雀王2・幻影城
■11月25日発売　■セガ　■¥6000(税抜き)

ザ・スーパー忍

セガ
12月2日発売
¥6000(税抜き)

業務用とマスターシステム版に「SHINOBI」というゲームがあったが、これは基本的には関係ない。内容は純然たるアクションゲーム。1ラウンド3ステージ構成で、8ラウンドある。1、2ステージは横スクロール、3ステージは対ボスだ。

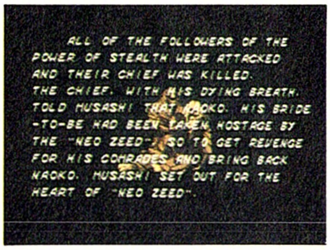


◇現代の忍者、ムサシが悪を討つ！

主人公の名はムサシ。彼の使命は悪の秘密結社"ネオ・ジード"を壊滅させることだ。何百年もの間受け継がれてきた忍の術を使って！　日本とアメリカにあるアジトをひとつづつ叩きつぶしていくのだ。からくり屋敷、基地、飛行機の中、工場など現代が舞台ならではのさまざまな工夫がこらされているのが魅力だ。

➡デモ画面で流れるストーリー。バックの絵がなかなか渋いよね





◇豊富でスムースなアクションが楽しい

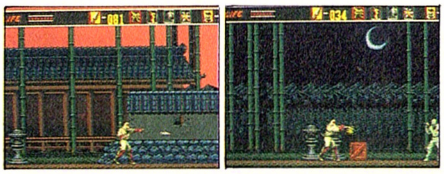
このゲームの見どころは第一にアクションの多彩さがあげられる。複雑な操作はないが、忍者らしさの表現には最大限の気くばりがなされている。右の3つがそのパターンだが、このほかに「斬る」というアクションもある。「撃つ」時、ムサシの近くに攻撃できるものがあると、苦内による斬りつけになるのだ。



➡敵の足元を狙ってジャンプアタックだ！

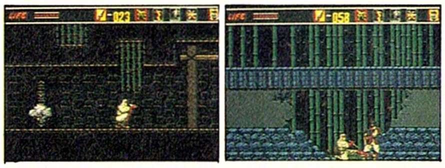
歩く

敵との距離が離れていれば手裏剣を投げる。近いと右の苦内になる。敵の手裏剣を弾ける



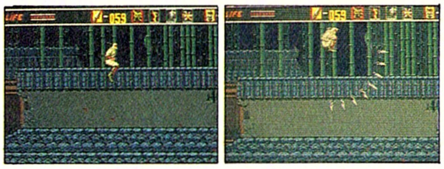
跳ぶ

忍者たるもの、しゃがんでも歩くことが出来る。敵に近づくと下段けりになる。応用範囲が広い



撃つ

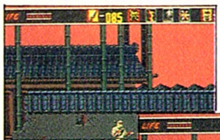
ジャンプの高さはボタンを押している時間の長さで決まる。頂点で再度押すと二段ジャンプする



◇忍者やアイテムを生かして任務を遂行せよ

忍者といえば忍術を欠かすことができない。もちろんこのゲームにもしっかりと用意されている。右の4つがそうだ。どの術もハデなグラフィックで演出効果は満点。しかし1ラウンドに1回しか使うことができないけど。

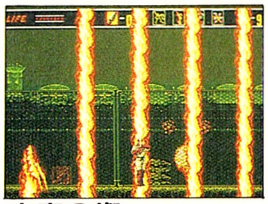
また、ステージ途中にある木箱の中にはアイテムが隠されている。中身は手裏剣やパワーアップなどが入っているのだ。



⬅目の前にある木箱。これを攻撃して壊してみよう。中から……



➡パワーアップと手裏剣の補充が出たぞ。当然いただく



火竜の術

⬆画面内にいる敵に対して4のダメージ(手裏剣が1)を与える



雷の術

⬆敵の攻撃を4回無効にするバリアを張る。後半で大変役立つ



浮身の術

⬆ジャンプ力が大幅に上がる。分身がつくが攻撃できないのだ



微塵の術

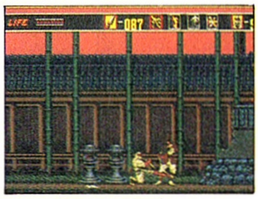
⬆自キャラを一人減らすが、敵に8のダメージを与える

◆細かいことはさておいて、全ステージをまとめて見せちゃう！

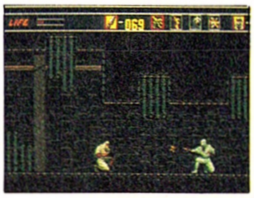
ROUND 1



スタートはからくり屋敷からだ。ここは全編中数少ない忍者物っぽいシーンだ。ステージ1は練習ラウンドみたいなもの。攻撃やジャンプの感覚をつかむにはもってこいの場所だ。ステージ2は屋敷の中に入っての戦いだ。早め早めの攻撃で戦おう。ステージ3はボスシーン。鎧武者との戦いだ。斬りつけてくる刀をかわし、カブトを攻撃！



→鎧武者はしゃがんで撃ちながら近づき、蹴りを2発入れて倒す



←地下通路の扉には敵が多く出現する。確実に倒してから進め



←塀の上にいる忍者をジャンプアタックで攻撃するのだ！



←動きのタイミングはプレイするたびに変わる。慎重に！



→"EXIT"の表示は出口を指す。全ステージ共通だ



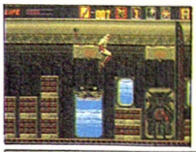
←慣れるまでが大変かもしれない。でも簡単だよ

ROUND 3



ステージ1は軍事空港だ。ここのフェンスは2段ジャンプで跳び越えることができる。手前、向こう側を選んで進んでいこう。手榴弾を投げる敵は2段ジャンプ撃ちで倒せ。そしてステージ2は輸送機の中！　要注意はドア。前を通ると開き、外に落とされてしまう。攻撃を受けた時に落とされることが多いので細心の注意が必要だ。ボスは厚い装甲に覆われたブレインだ。レーザーをよけ、姿を現した的にジャンプアタックせよ！





←扉はジャンプしてかわす

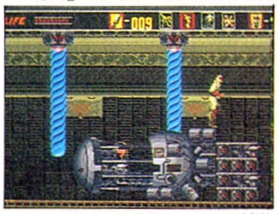


→八双跳びをするときは周りの敵に注意

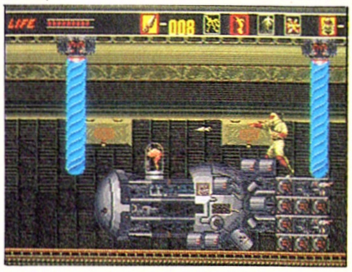
↑ロッキーの火炎はダメージが大きい



→狭いので手榴弾から逃げにくい。スキを見て接近し、攻撃する



↑まずレーザーに注意しながら右端の台の上に跳び乗ろう。手早く！



←ブレインが出たら攻撃する。右端で小さく動いていればかわせる

ROUND 2



ステージ1は谷間だ。ここは正確なジャンプができればクリアできるだろう。コウモリ忍者の攻撃を受けないように。ステージ2はうって変わって倉庫街での戦いだ。なるべく高い所を進むように。そしてボス。なんとディスコで分身忍者との戦いだ。止まった時しかヒットチェックがない。火竜の術でダメージを与えて攻撃しよう。



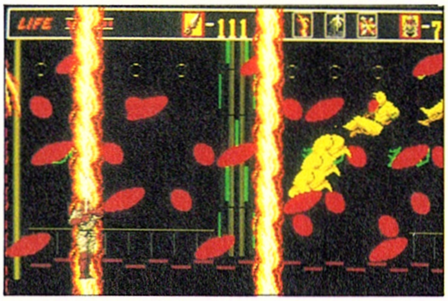
←こうもり忍者は近づいてきたところを撃て

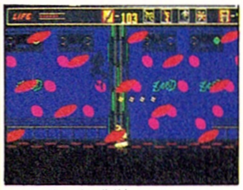


→ラストにある縦丸太連続跳びには要注意



↑なるべく上を進んでいけば楽勝だが、油断してると敵とぶつかって突き落とされるぞ





↑4発の手裏剣はかわしづらい。着地したときを狙い撃て

←まず火竜の術であるていどダメージを与えておこう

ROUND 4



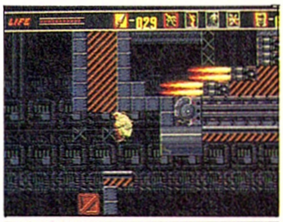


↑ロッキーはなるべく遠くから攻撃するように

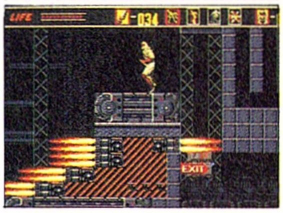
↓ラストに"忍術"がある。絶対取り忘れないように！



輸送機に乗ってどこへ行くのかと思ったらアメリカだった。ステージ1はスクラップ処理場での戦いとなる。ここで気をつけたいのは火焔放射機を持ったランボーのようなヤツ。炎のダメージは大きいのだ。ステージ2の工場はルートを確立させせちゃえば意外とラク。ただし、溶鉱炉に落とされると1発でやられてしまう。再びスクラップ処理場に戻ってボスとの対決。怪力サイボーグが相手だ。ジャンプアタックし、物を投げてきたら台の上に乗れ。



→ジャンプのタイミングがかなり重要なステージ



→出口は近いが……。タイミングを計って進め



↓投げてきたらすかさず台の上へ逃げる

←ごみを持ち上げたらジャンプアタック

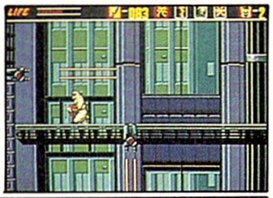


◆まだまだ先は長い…でも演出が派手だから飽きさせないのだ！

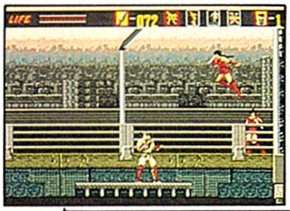
ROUND 5



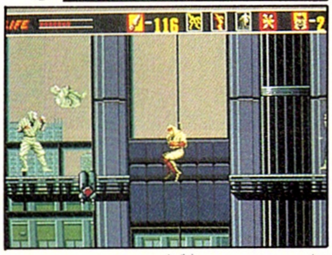
後半戦に入る。ステージ1は高層ビルを登っていくが、なかなかとんでもない仕かけがある。ひさしになった部分や横の壁面に移動レーザー砲があるのだ。この攻撃をかわし、かつレーザー砲を使って登っていかなきゃならない。ステージ2は道路。構造は3－1と似ているが、手前側はつながっていないので落ちやすくなっているのだ。

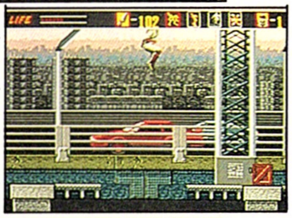


←レーザーに細心の注意をはらって上へ昇れ

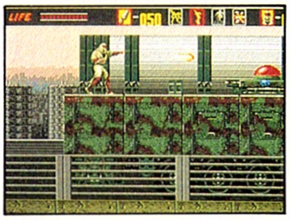


←道路側へ出るときはくの一の動きに気をつけて





←赤い自動車は2回に1回来る。タイミングをつかもう



←電気をジャンプよけし、頭が出たらすかさず撃て

ボスのミサイル輸送トラックは、一定のリズムで出現する赤い部分を破壊すればクリア。しかし、3つあるのでなかなか大変。しかもふちを走る電気（？）に当たるとダメージを受ける。タイミング良くジャンプして攻撃せよ。

ROUND 7





↓見づらいが中央にゴムボートがある。ここに乗るときは八双撃ちをしてから行け

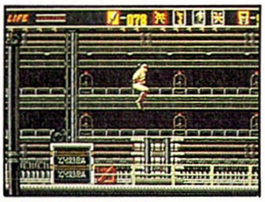


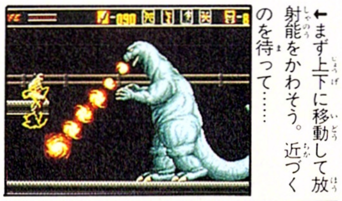
↑5－2とは違ってここでミスすると海に落ちてしまう。慎重に跳べ！

まだまだネオ＝ジードのアジトはある。楽じゃないが頑張っていこう。というわけでステージ1は港が舞台だ。防波堤を渡っていく際、海に落とされると1発アウト。ジャンプに気を配るように。ステージ2は兵の訓練所らしい。ライフル兵が多いので先手を打って攻撃をかけよう。

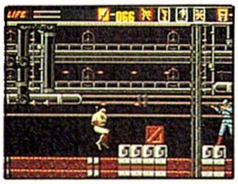
さて、ボスはこのゲームのハイライト、ゴジラらしき怪獣である。口から放射能を吐くは尻尾を振るはの強敵だ。接近してきたら左端の台上から2段ジャンプで右端へ。あとはひたすら手裏剣を撃ちまくれ！ 雷バリアが有効だ。

←近づくと自動的に動く弾込めラック。ジャンプでかわして先へ進め





←まず上下に移動して放射能をかわそう。近づくのを待って……



←最下段にはライフル兵が多い。不用意なジャンプはするな

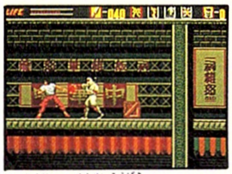
←右に移ったら撃ちまくれ。このあたりまでなら放射能は届かない



ROUND 6



ラウンド6はダウンタウンでの戦いだ。ステージ1はチャイナタウン。2つの建物を登り降りして進んでいく。2つ目の建物に行くためのジャンプがシビア。そして地下鉄に乗る。中じゃない。屋根の上だ。障害物のパターンさえつかめば楽勝。ある程度進むと敵が現れるので、距離をおいて攻撃すれば簡単にやっつけられる。ラスト近くに↙



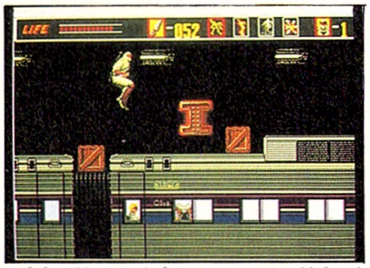
↑確実に先制攻撃すればこのステージの敵とは割りと楽に戦えるはずだ



↑着地して次の攻撃に入るまでに多くダメージを与えるのだ。回転したら注意



↑2つ目の建物に移るここは難関。何度もチャレンジしてタイミングをつかめ



↑鉄骨の高さは2種類だけ。たいてい交互に来るので、高さに合わせてかわそう

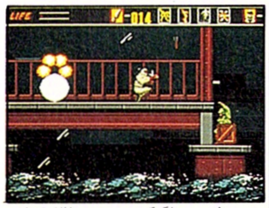
木箱が連続して6コ並んでいる場所がある。左から4コ目には必ず大ハートが入っているので失なったライフはここで回復できる。それ以外はすべて爆弾なので取らないように。

ボス……は見てのお楽しみ。最初はこの程度か、と思うが、やがてビックリさせられるはず。ゲーム中でもっとも好きなボスだ。自分で見て大笑いしてね。やってくれるぜ。

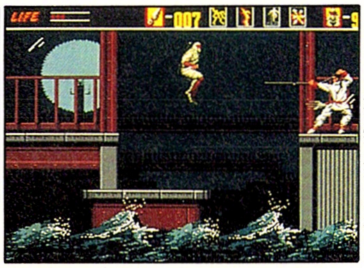
ROUND 8



いよいよネオ＝ジードの本拠地へとやってきた。ラストラウンドだけあって一筋縄ではいかないぞ。まずステージ1は港にある基地への通路だ。ここは雷バリアで確実にクリアするのがベスト。ステージ2は基地の中。扉がいくつもあり、複雑な迷路になっている。隠しアイテムが多いので、無理のない範囲で取るように。そして……



↑手留弾がかなり手強い。投げてきたら下をくぐり、近づいて攻撃



←足元を狙い撃ち。下手に突っ込んでいくと海に突き落とされるぞ





←○のついた扉に入るとワープするぞ。攻略ルートは1つだけだ

↓こいつがボスのマスクド忍者だ。他のボスよりもはるかに強敵だ



首領との対決だ。歌舞伎の「鏡獅子」のように頭を回し、髪の毛で攻撃してくる。伸びきった時じゃないとダメージを与えられない。ダメージを受けると髪の毛を飛ばす。果たして勝てるか。

メガドライブならではの戦闘システムについて解説！

ヴァーミリオン

セガ／12月16日発売／￥8500（税抜き）

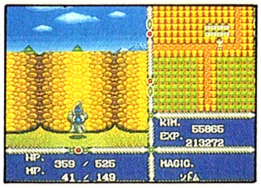
このゲームは確かにファミコンじゃできないことをいくつか試みている。今回紹介する戦闘がいい例だ。スプライトがいっぱいないと表現できないシステムなのよね。



戦闘システムをじっくりとチェックする

前々号でごく簡単に紹介した戦闘システムであるが、少々簡単すぎたかもしれない。という訳で今回はじっくりと戦闘のなんたるかを紹介することにしよう。

「ヴァーミリオン」の戦闘はアクションである。と言っても「リンクの冒険」ほどシビアなものじゃない。まず下の写真のように３Ｄ表示部に１匹だけ現れる。すると画面が切り換って右の写真になる。この時、主人公は必ず



➡灰色のマジシャンが出現。戦闘に入る前に戦い方を考えよう

⬇戦闘開始。敵は青い弾を放射状に放ってくる。ダメージは大きい。さて、どうする



画面中央上の辺りにいる。敵は主人公めがけて突進または弾を撃ってきたりするのでうまくかわして剣でボカスカぶっ叩けばよろしい。とてもかなわない、と思ったら画面の左右の端へ行けば逃げることもできる。逃げた時にその戦闘で何匹かを倒していれば、その分の経験値とゴールドが加算される。



←近づいて剣を振って攻撃する。あまり突っ込むと危険だ



←戦ってはいられないと逃げ出す。敵と反対側から逃げろ

また、戦闘中に装備してある魔法を使うことはできるが、アイテム類や、攻撃魔法以外の魔法を使うことはできない。危なくなったらさっさと逃げるのも重要なのだ。欲ばってはいけない。

魔法を使う

←装備している魔法はＡボタンを押して使う。左の写真はソドムの魔法だ





←ガムドの魔法。この炎はやがて収束して、その場にいる敵を巻き込んで消える



←ギガデスの魔法。触れた敵は一瞬のうちに死ぬが、敵の弾は防げない

対ボスキャラクターとの戦闘

通常のフィールド画面の戦闘は上に記したとおりだが、もうひとつ別の戦闘形態がある。対ボスキャラの戦闘だ。

対ボスキャラの場合は画面のアングルが異なる。真横から見た図になるのだ。だから動きは左右移動、剣を振る、そしてしゃがむことしかできない。魔法は一切使えなくなってしまう。

とは言ってもこのゲームのボスキャラはさほど強いのがいない。動きのパターンを簡単に見きれるヤツらばかりなのだ。

倒すと多くの経験値とお金がもらえる。



⬇近づいて剣を振って攻撃しよう。動きをよく見て戦わないとダメージを受けるぞ







←勝てばおいしい報酬になる

写真のボスキャラは最初に出会うヤツだ。巨大な竜だが、首を下げて延ばしてくる程度の攻撃パターンしかない。下がった首を元の位置に戻そうとする時に接近し、剣を振ればダメージを与えられる。この繰り返しでたやすく倒せるはずだ。

MEGA DRIVER'S SALOON

……メガドライバーズサロン



前号で約束した通り、モデムに関してみなさんから寄せられたアンケートの結果を紹介しよう。

さっそくＱ１「ダウンロードのゲームはどんなものがいい？」から。やはりＡＶＧが多く、他にはテトリス、業務用過去の名作というのがあった。やはり少ない容量で面白いものとなると限られてくるからね。妥当でしょう。

Ｑ２「個人同士の通信ゲームは？」。これはさまざま。シミュレーション、野球などのアクション、将棋、パズル、ボードなど多くのジャンルのゲームが希望された。この中で無理なのはリアルタイムなアクション物。例えばファミスタ的な野球はデータ送受信の関係上ダメなんだよね。だからTEL TEL スタジアムになった訳だ。

Ｑ３、「モデムの価格」。だいたい5000～10000円位が多い。メガアンサーの値段（モデム、テンキーパッド、ソフト込みで19364円、税込み）から考えるとソフトとモデムで15000円位かな、と思えるが……。将来性次第という意見もあった。

Ｑ４、「ネットの会員になってサービスを受けたいですか」。これはほぼ全員がイエスの答えをくれた。内容によるけどという慎重な意見つきのもあったが。

Ｑ５、「ネットの情報提供料は会費制か、アクセス回数制か」。会費制が６、アクセス回数制が４の割合となった。会費制の理由は安く済む、面倒くさくないなど。回数制は月の利用回数が気になるようだ。これは情報量で左右されそうだね。

Ｑ６、「通話料金をどう考えていますか」。高いという意見が圧倒的だ。ダウンロードの場合はセガや全国各地にホスト局を設置するそうだからまだいいが、ユーザー同志の対戦はちょっと苦しいという意見ばかり。夜間に第２電電を使うなどの自営策も提示された。業務用は１回100円だから大したことない、とする意見もあるが……。

Ｑ７、「プレイ時間はどの程度まで許容できるか」。30分から１時間ぐらいが平均的。ダウンロードにしてもユーザー対戦にしても電話料金のことを考えれば、まあ妥当な線といえそうだ。

全体を通してみると、やはり電話料金に対する不安がまず先にあるようだ。この点をどのようにしてクリアしていくかがモデム普及の大きなポイントになりそう。むろんセガだけの力でやれることじゃないので半信半疑ではあるが……。いずれにしろユーザーの多くが興味を持って通信のことを見てるんだから、やはりよく考えてほしいね。

FAMI-COM FREE TALK

ファミコン・フリートーク

おれにも言わせろ、私も言いたい。そんなあなたのコーナーです。

私は友達の家に行った。友達は「あと3分たったらとてつもない事がおきる！」などと言った。私は3分待っていた。すると、友はカップラーメンを持ってきて、こう言った。「これでがまんしちくり～」私が期待していたことよりもかなり差があった。

（岐阜県・モルドアーム・14歳）

▶いいお友達じゃないですか。

（マッキー）

少し古い話ですが「ファザナドゥ」というゲームがありました。発売前に各ゲーム誌は特集を組んだりしました。ところが発売されるとボロクソにけなされました。「原作と違いすぎる」というのがおもな意見だったと思います。たしかにパソコン版とはあまりにかけはなれていて、原作のファンは中古屋に処分したりした人もいました。でもあのゲームを原作との比較なしに考えてみた事がありますか？ＢＧＭ、グラフィック、ストーリー、操作性どれをとっても水準以上だと僕は絶対に信じています。特に霧のかかっている所の重ね合わせと不安な気分にさせるＢＧＭが印象に強く残っています。迷宮をずるずると進んで行くと、とつじょとして青空が開けていたり、エンディングも安易ながらオープニングにつながっていたり…。それにしてもこのゲーム、別の名前で売れば良かったと思います。

（愛知県・Ｋ・Ｉ）

▶過去の作品の再評価ってのもやっておいたほうがよいみたいですね。他にもありませんか？

（ヒラ坊）

私とファミコン

僕がファミコンと出会ったのは４年ほど前、友達の家でやったのが初めてだった。たしかソフトは「けっきょく南極大冒険」だった。そのときゲームセンターを知らなかった僕としては、とってもおもしろかったのだ。電源を切らずにカセットぬいたりして怒られたりした。で、家に帰ってから親に泣きついてかってもらった。ソフトは「イーアルカンフー」と「アイスクライマー」だった。２週間ぐらいあとに「フォーメーションＺ」と「バンゲリングベイ」をかってもらった。そして1986年正月僕は貯金していた。当時は夢のマシンであったディスク・システムを買うために……つづく。

（東京都・高橋広忠・14歳）

▶夢のマシン……うーむ。感概深い。

（ハルク）

バッテリーバックアップのカセットには必ずバッテリーの保証期限を明記してほしい。中古ソフトで買ったとき不安だから…。

（香川県・山本桂志・20歳）

▶たしかに。ある日、突然ってのは不安だよな。でも人生もそんなもんか。でもちがうか。あれ。

（ハルク）

毎回、ゲームソフトリフィルを切り取ってファイリングするのを楽しみにしている私は小学生時代、学研の学習と科学の愛読者だった。他にもこーいう人が絶対いると思う。

（北海道・遠藤聖子・21歳）

▶あれは別にシステム手帳なんかなくても、切りはなしてホッチキスでとめるだけでもけっこういい本になるのよ。

（マッキー）

アンケートハガキの職業らんに〝主婦〟とちゃんと書いてあるので安心してハガキが出せます。「学年」としか書いてなかったりすると、つい子供の名をかたってしまういけないおかあさんです。

（東京都・瀬戸口道子・主婦）

▶やたら字の上手な幼稚園生さまがときどきいますけど……。

（マッキー）

ハードデイズナイトでみそサンが書いていた４コママンガのカキムシって本当にいるの？って言ってたけど、あれは本当にいます。カキムシってのはカキが生まれた（？）ときにもうすでにすみついているらしいです。ふつうは塩であらってとるみたいです。たべても大丈夫なんだって。

（東京都・L330ＳＡＭ・14歳）

▶ほんとかー？アニサキスだっていう説（明星優）とかぎょう虫説（ガンダルバ女史）（もきてるぞー。やだやだ。

（ハルク）

鈴木正明は仕事があって、そのうえ女を追っかけるのが大変だとかであんましハガキを書いていません。品川玉蘭は受験の方が心配らしくて、ハガキを書いてる場合ではない！と言っておりました。そして私、ハタ坊は２人に文通用の連載マンガを書いておりまして、そっちの方にギャグをぶちこんだため、ハガキがさっぱりおもしろくなくなってしまいました。

わたしたち３人はこれからどうなるのでしょうか？

（大阪府・ハタ坊・33歳）

▶知りませーん。

（マッキー）

先日、彼女と２人で東京都葛西臨海水族園（ＪＲ京葉線・葛西臨海公園駅下車）へ行ってきました。これはもはや単なる水族館ではおわらない、すばらしい所です。マグロの群泳は圧巻だし、磯の浜場は再現されてるし、ペンギンはかわいいし言うことなし。編集部のみなさん、読者も行ったほうがいいぞ。

（東京都・中谷文吉）

▶まわりはキレイだし、いいとこだよね。ちなみに、すぐ近くに住んでます。

（井）

このごろよく聞く「半導体不足」という言葉ですが、みなさんはこの半導体（ＩＣ）の洗浄にあのフロンガスが使われていることを知ってますか？年間13万トン生産されるフロンガスのうちその半分が半導体生産に使われるのだそうです。しかもＩＣの洗浄に使われるフロン113は代替品開発が非常に困難と考えられているのです。この前ＩＣ不足の理由でスーパーファミコンの発売が延期になりましたが、ＩＣ不足で悩む前に、フロンの代用品の事を考えてほしいものです。

（北海道・いむ）

▶フロンガスがなんでいけないかっていうとー、「成層圏にまで到達するフロンガスが増えてオゾン濃度が減少していくと、地上に到達する紫外線が増えて皮膚ガンが増えたり、植物や動物などに被害を与える（別冊宝島・地球環境読本より）」ってことなんですよね。風が吹いたらオケ屋が、みたいな話ですけど、「地球の危機を意識する」ってことは大切なことだと思いまーす。

（マッキー）

今、修学旅行で沖縄に来ていますがうちのクラスでゲームボーイを持ってきたのはボクひとり。そのかわりにファミコン持ってきた変わり者が２人います。

（東京都・ＰＹファレス・17歳）

▶修学旅行といえば、やっぱマクラ投げかバスガイドさん、ナンパすることでしょー。ちがうか。ごめん。

（ヒラ坊）

最近のフリートークのコーナー、ありゃ何だ!?まるでユーザーの茶のみ話ではないか!?みそこなった。あなたたちの雑誌だけがファミコンの事を真剣に考えてくれていると思ったのに、残念だ。

（兵庫県・孤高のファミコン格闘士）

▶えーん、ゆるしてくんろー。

（マッキー）

ドラクエとウィズばかりでなく、ＦＦのページもふやしてほしいの。

（千葉県・林たか子・18歳）

▶コミック版ももうすぐだし、やるか。

（ハルク）



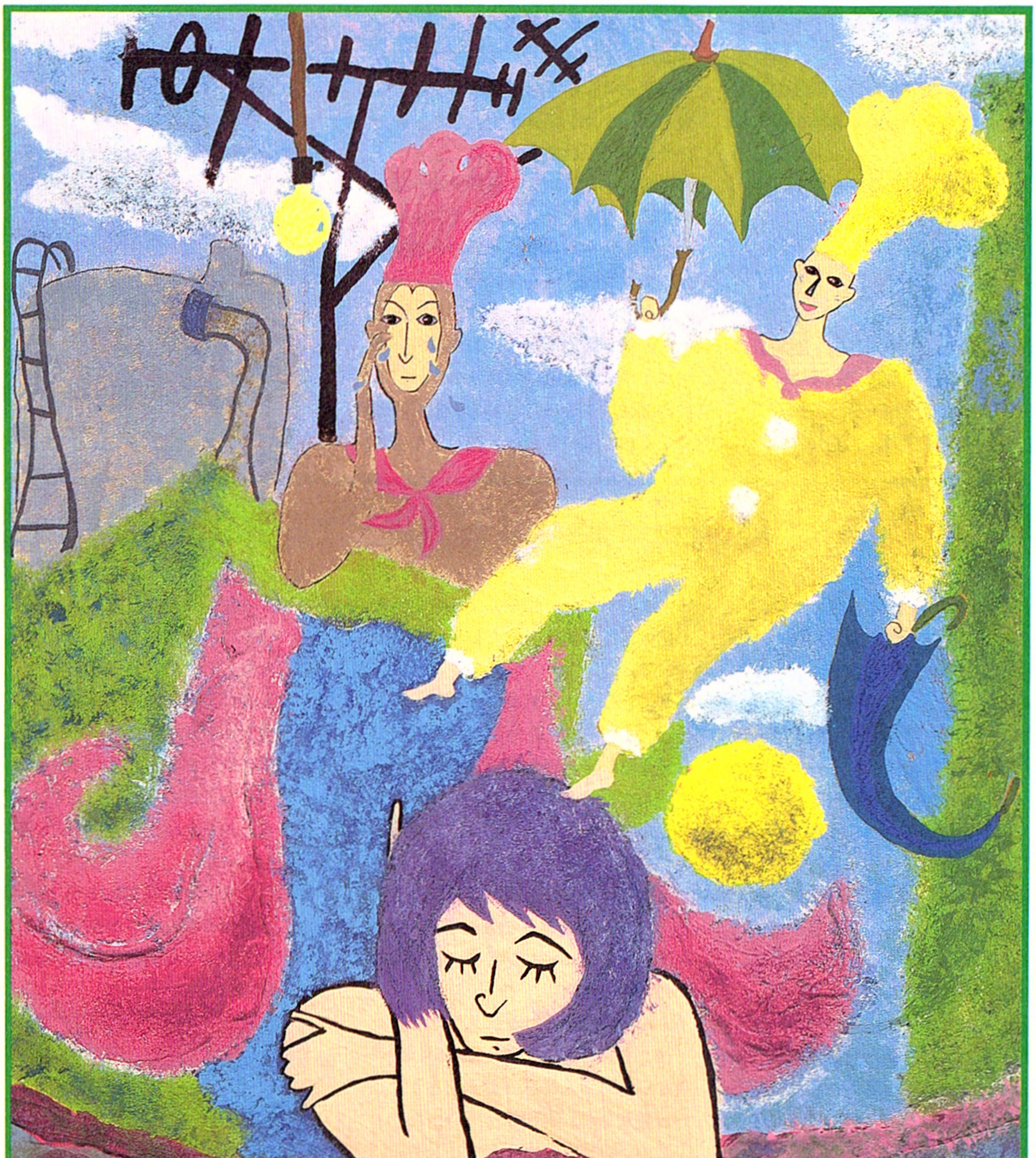
←先日、コミック版・最後の竜に捧げる歌の作者、外薗昌也さんが宮崎から上京、編集部にいらっしゃいました。原作の手塚クンとご対面！次号で２人の対談をやりますのでお楽しみに。

▶さーてと、いよいよ80年代も終わりに近づいてまいりましたが、ラスト・スパートっつーことで次号から**大増ページ！ふろく付**でやります。特別定価は300円を予定してますのでよろしく。それじゃ、次号は**12月１日㊎**発売でーす。またねー。

●おたよりのあてさきは〒102東京都千代田区麹町5-5-5ファミコン必勝本フリートーク係まで。とじこみのアンケートハガキの感想らんに書くだけでもＯＫです。（編集部）

コラムランド

column land



★inside column★

今号のお題

「あと10年」

文/デューダ敏彦

あと10年しかない。

小さい頃から、「21世紀」は、素晴らしい時代だと書かれていた。月はすでに、観光ルート、コンピュータとジョークを交わし、N.Y.まで3時間で行ける……。どんな本にも、そう書いてあった。なんとディスカバリー号は木星までいってしまうのだ。ところが。

おいおい、あと10年しかねぇぜ。

いまだに運転を任せられる車もでてこなければ（これってＳＦマンガじゃあたり前だったな）、家庭用ロボットも発売されていない。21世紀はどうなってしまうのだろう。キラキラ輝く街の上空には、エア・カーが飛んでいる。道はチューブ状になり、人は眠ったまま目的地へ……。

わかった。

大ウソだったのだ。

実は21世紀などこないことを知っていたのだ。

その前に1999年がくる。「恐怖の大王が降りてこられるのじゃっ！」(笑)

さて、一体どうなるのだろう。

核戦争ってのは、今イチ現実感がない。地球の酸素がなくなるとか、巨大いん石が落ちるとか。

イルカが光線銃を持って、攻めてくるってのもあったな。

うーん、危機のイメージも、大ウソだったようだ。

筆者紹介

本名、ＤＯＤＡ敏彦。日本人。在阪Ｃ社（カプコン）のゲームデザイナー。龍谷大学卒。田舎育ち。契約金3000万、年俸400万。(自称)

ILLUSTRATION MIKAKO YAMAGUCHI

怪物博物館（映画編）
THE MONSTER MUSEUM



連載⑳

エイリアンその1

by 北枕獲

歌って踊れて笑える!?エイリアンだっ！

前号で、完成したら1冊下さいね、と書いた『イラストレイテッド・ファンタジーブック・ガイド』にコラムを書くことになってしまった。1Pとは言え、こーゆー一本に参加できるのはうれしーことだ。とゆーワケで、みんなも買ってね。㊥編集長、長谷川さんのサイン本の約束、忘れないでね♡

それにしても、野村監督か…。うちの事務所のプログラマーもスワローズファンなんだけど、2人してため息をついているところなのです…。若松さん、ご苦労さまでした。3年後の監督としての復帰を、心よりお待ちしております。

で、今回は、何の脈絡もなくエイリアンであります。

SFエイリアン天国
SPACESHIP
監督：ブルース・キンメル　出演：シンディ・ウィリアムス／レスリー・ニールセン／ゲリット・グラハム
1983年　アメリカ　88分
発売：HRSフナイ　14800円

もちろん、エイリアンといっても、あのリドリー・スコットのヤツじゃないからね。あれのパロディの低予算B級ＳＦ映画なのさ。

主役のエイリアンにいく前に少し。この映画にはね、どーゆー経緯かは知らないけど、ピープロのスペクトルマン（あるいはスペクトルマン対宇宙猿人ゴリ、または宇宙猿人ゴリ）のフィルムが使われたり（町を襲う巨大ゴリラのラー！）、宇宙水爆戦のメタルナ昆虫ミュータント擬きが出たりと、けっこうやってくれてるからね。

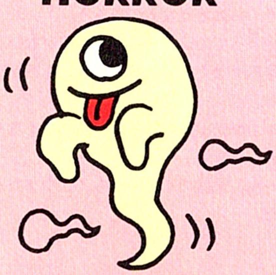
さて、宇宙船めまい号のクルーは、未知の惑星を発見し、そこでジェリー状の生物を採取する。そいつが成長し、船内で大暴れ。何とか捕まえて、コンピュータを使ってコンタクトを試みる。

さぁ話ができると思った途端…。そのエイリアンは歌い始めるのだ。〝お前の顔はうまそーだ　お前の顔を喰わせてくれ〟歌いながら、踊りまくるエイリアン。ぼーぜんと見つめるクルー。エイリアンとクルーの死闘（？）が始まった。なんてね。そんなカッコいーもんじゃないけどね、実は。ま、ラストはウルトラQのラゴンです（分かるヤツなら、これで分かるね）。

定価で買ったら、カセット叩きつけたくなるよーなビデオだけどね。まぁレンタル料金分ぐらいは、十分に笑えるだろーからね。ほんと、歌って踊れるエイリアンがかわいいから、機会があれば、見てみてね。



電脳恐怖都市
ホラーは踊る
THE SHORT SHORT HORROR



連載㊱

畳のすみ

by 長谷川並一
（ホラーコラムニスト）

幸運を呼ぶって言うけれど——。

「やだぁなにぃ」語尾を震わせながら、由紀はその写真をほうりだした。いまにも泣きそうだ。写真はひらひら三人のあいだの路上に落ちた。

「わかった？」真理は落ち着きはらって写真をひろいあげ、もう一度そこに写っているものへ目を凝らした。京子も、おそるおそる真理の肩越しにのぞきこむ。「やっぱりぃ？」

写真は先月、秋の紅葉を見に、みんなで一泊旅行をしたときのスナップだった。真っ赤に染まった山腹を背に、三人がなかよく並んで写っている。

その右上のすみ、近くの木の枝がさしのべられているあたりに、ぼんやり人の顔が浮かんでいるのだ。前髪を垂らしたちいさな男の子のように見える。

「つまりだ」真理は人指し指でその子供の顔をとんとんたたいた。「うしろは崖だったわけだし、この枝は崖の上に突きでてたわけだから、こりゃまちがいない。心霊写真」

「か、鑑定してもらおーよぉ。ほら、テラーハウスっていうマンガ誌でもやってるじゃない、ねー」京子がいった。由紀は言葉もなく、ただ首をこくこくさせている。

「ま、とにかく、あたしが預かっとくわ。でも、あんたたち、この子の顔に見覚えない？　堕しちゃったとか。水子霊だったりして」真理が横目で二人を見た。

「じょ、じょーだんよしてよぉ」由紀と京子は、口をそろえて声をはりあげた。二人とも手をとりあって寄り添い、わたしはまだバージンです。とでもいいたげな表情だ。

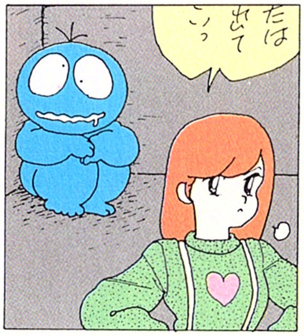
「ふん」写真をバッグに入れながら、「ま、あたしだって覚えはない。水子霊なら赤ちゃんが写ってるだろうし。地縛霊かもね」真理はそういった。

じゃ、バイトがあるからと、そこに二人を残したまま真理は駅に向かった。しかし彼女は、駅の公衆電話でバイト先に休みのことわりを入れると、その足でまっすぐ自分のアパートにひきかえした。

部屋は、カーテンをひいてあるのでうす暗かった。入るなり真理は、明かりもつけずに六畳間のすみに近づいた。

「バッカもん」そのすみにうずくまっているものに、軽く拳を振りおろす。「ついてきちゃダメだっていったじゃないの。まあ、あの子たちのことだから、気づきっこないけど。ったく。だいたいあんたたちは、家ンなかにいるもんでしょーが」

すみにいるそれが顔をあげて、前髪を垂らした頭をぼりぼりかきはじめた。洗いざらしたような着物を着た、田舎くさい感じの男の子だった。



亀・松&みその

ハードデイズナイト

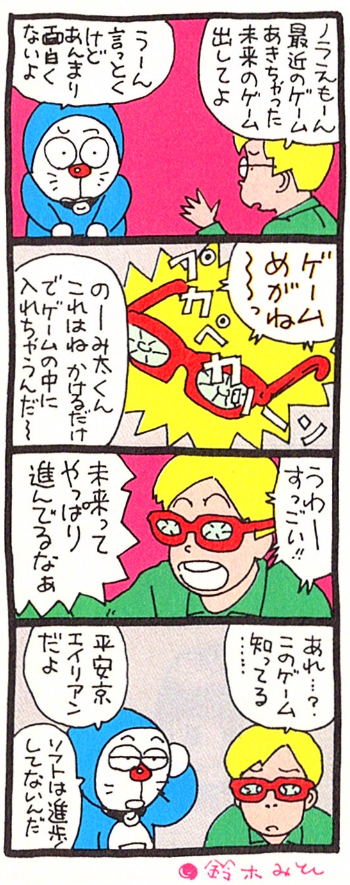
A HARD DAYS NIGHT

連載⑫



ふつうの生活

by 鈴木みそ



はたしてオイラは本物の漫画家になれるのだろーか？

仕事はいそがしい奴に頼め。という言葉がある。誰が言ったのか知らないが、迷惑な言葉であります。ヒマな時は1週間寝ていても仕事がなく、日雇いにでも行こうかと思わせるくらいなのに、忙がしくなると、おちおち飯も食ってられない。

今むしょうに腹が減っている。なのに外に出られない。夜中なので出前もない。そう、今僕はいそがしい奴なのだ。

……あ、今本当に寝てしまった。前に寝たのは——いつだっけかな。もうかれこれ70時間寝てないのか…。70時間起きてるのは初めての体験でありまして、今も記録を更新しております。

なんでこんなに忙がしいのか、それは1月半前の電話から始まったのでした。

「はい鈴木です」

「あ、みそくん？　スピリッツの林です。生きてた？　仕事してる？」

「どうもどうも、ひさしぶりですね。いやー遊んでましてねー」

「ちょっと仕事してみない？　大っきい企画があるんだけど。やりなよ、やる？　たまには仕事しなきゃね」

「してますってばっ…ぼちぼち」

「原作付きのマンガ描いてみない？原作者の人はね、一色さんっていってえ『私をスキーにつれてって』とか『木村家の人々』なんかの脚本家なのよ。今度うちで初めてマンガ原作やるってことでえ、マンガ家を探してるの」

「連載ですか!?」

「そうよ！　通ったらでかいわよー。」

「何人いるんスか？　候補のマンガ家は!?」

「うーん、15人くらいね」

「……15人…」

「ま、まず通るとは思ってないし、大御所の先生もプレゼンするし、あれね、リハビリのつもりでやれば、たまには絵も見てみたいし。そんじゃ来週までにキャラ作って持ってきてよ」

「来週!?」

「キャラクターだけをまず描いてもらってえ、4人くらいにしぼるのね。それから原作もらって20ページのマンガを描いて、最終的に決まると。キャラだけだから楽なもんでしょ。じゃね」

プロのマンガ家15人の中から選ばれるんじゃ確率はどう見つもっても100分の1くらいである。でももし通ったら…。これは正に宝くじである。

「いやー今度宝くじ仕事すんの」

ちょろっと言ったら友だちの中で有名になった。

「当たったらポルシェ買ってよ」

「クルーザー買ってよ」

調子いいやつばっかだが、そこはこっちの方が輪をかけたお調子者。

「がってんまかせい！　青山にビルおっ立てるか」

どうせキャラで通りっこないと思っていたのだが…。

残ってしまったのである。しかも残りはたった2人。

「え？　2人ですか!?　やったー!!　じゃ残ったのはボクと大御所の先生だけですか」

「あ、先生は忙しくてことわられちゃったの」

ツキまでこっちの味方である。日本シリーズも巨人に賭けて1万円かったばかりだし。こりゃ本当に大穴が出るかもしんない。

残り2人。友だち連中が色めきたつ。

「ポルシェポルシェ」

「クルーザークルーザー」

「ばーか、連載通ったって、そんなにもうかるわけねーだろ」

手が届きそうになると、とたんに話が小さくなる。悲しい人間の性である。

しかし22ページのマンガ描くのがこんなに大変だとは思わなかった。「売れないマンガ家でして」なんて言っていたが20ページ以上描くのは初めてなのだ。

「あー、リアルなタッチにするんじゃなかった」

後悔先に立たず。持ち慣れない丸ペンで右手中指は火がついたように痛い。

1週間あるからじっくりやろうと考えていたのだが、そんな時に限って仕事はやってくる。

「どーもー、仕事です」

「帰ってください。見たくもありません」

本当の僕は仕事をことわれない。あれよあれよという間に残り3日になってしまった。もうギリギリの時間である。

そう、そして今に至っているわけです。何のことはない。まだ原稿は手元にあるのだ。

なあんだ。もしかして連載が決まって忙しいのかと思ったら、まだ結果も出てないのか。

すいません。今の僕はなあんにも考えられないんです。目の前の仕事をただこなすだけなんです。

目の前に立っていた読者がみるみる必本編集長の姿に変わる。

「もう〆切りだよ」

すいません、もうねむたいんです。さっき道を歩いてて、2秒くらい歩きながら寝てしまったくらいなんです。歩く姿は酔っぱらいですが、目は五木ひろしで、モカも2本も飲んでもきかなくて…

目の前の編集長は、いつの間にかティッシュの箱になっていた。

ホッとしたのもつかの間、今度はラジオの声がヤングユーの落合さんになっているではないか。

「今日の5時までにもらえる？」

すいません、すいません、一度寝てからでいいですか…いや、やります今やりますすぐやる。やるぞ。

電話器が、フラッパーズの早瀬さん、目ざまし時計が近代麻雀の後藤さんに化けて口々に話しはじめた。

「仕事は忙がしい奴に頼め」

「仕事は忙しい奴に頼め」



次週のお知らせ
○おまちかね！松ちゃんの手術体験記「毛はやっぱりそる」をお送りします。ウッ

雅孝司のパズル天国

VOL. 9

PARADISE OF PUZZLE

はやくはやく PUZZLE

「ドラクエⅣ」の発売が近づいてきたが、また「Ⅲ」のときのように、一部悪質業者が"抱き合せ販売"をやるんだろうか。今回は、ぼくが良心的？抱き合せ販売に出くわした体験談。

切断パズル編

別名クロスパズル。おっとクロスワードじゃないよ。

先日、ゲームボーイをやっと手に入れた。ほかの地方の状況もたぶん同じだと思うけど、東京ではゲームボーイがたいへんな品不足で、どこの店にいっても、品切ればかりだった。

ある通信ネットの「売りたし」コーナーにゲームボーイが出たら、希望者殺到、強気になった売り主は入札制つまり「せり」にした。ぼくも入札したが、せり落とせず。最終的には、中古のゲームボーイに新品の定価以上の価格がついたという。

そんなある日、新聞の折込チラシを見ていたら、「ゲームボーイ」の文字が飛込んできた。しかも、条件つきながら、消費税込みで8980円！（ヨドバシカメラ等のディスカウントショップでも、9800～10000円）ぼくはさっそくバイクをとばした。

入荷した品物は20台かぎり。その18台目を買った。あと1分おそければ売切れて買えないという、タッチの差だった。

売場に着いてから買うまで、1分少々だったが、その短い時間に、ぼくは2つの決断を迫られた。

1つは、それがいわゆる抱き合せ販売であったこと。ゲームボーイを売ってもらうためには、ファミコンソフトを（ゲームボーイソフトじゃないよ）何か1個買わなければならないのだ。さっき条件つきと書いたのはこのことなんだ。

結論からいうと、ぼくは買った。つまり、条件をのんだ。抱き合せ販売を認めるようでとてもしゃくだったが、次のように理由づけた。

① 抱き合せだということを、チラシにはっきり書いている。

② 8980円という価格が、たいへん安い。

③ 抱き合せの相手ソフトが自由に選べる。

一般の抱き合せでは、業者は人気のない商品と組合わせて、売れ残り商品をさばく。しかしこのときは、『マルサの女』『MOTHER』など当時の人気ソフトを一通り含む在庫の中から、自分の好きなものを選べた。

④ 抱き合せ相手の価格もまずまず。

巧妙悪質な業者だと、本体（この場合はゲームボーイ）そのものは安くしておいて、抱き合せ相手を高く売りつけることもある。しかしこのときのソフト価格は、本体ほど激安ではないが、高くはなかった。

①～④を総合すると、抱き合せ販売とはいうものの、なかなか良心的!?だと感じ、ぼくはファミコンソフトとともに、ゲームボーイを買うことにした。

だが、こんどは、どのソフトを買うかで迷った。さっき「2つの決断」といった、その2つ目は、このソフト選びだ。なにしろ、選択にもたもたしていると、店員は他の客（抱き合せソフトをさっさと決めた客）に売ってしまいそうだったから。

ともあれ、ぼくはゲームボーイを手に入れた。そもそも、原物を見るのが初めて。「ずいぶんでかいな。厚いな。ずんぐりしてるな」というのが、第一印象だった。

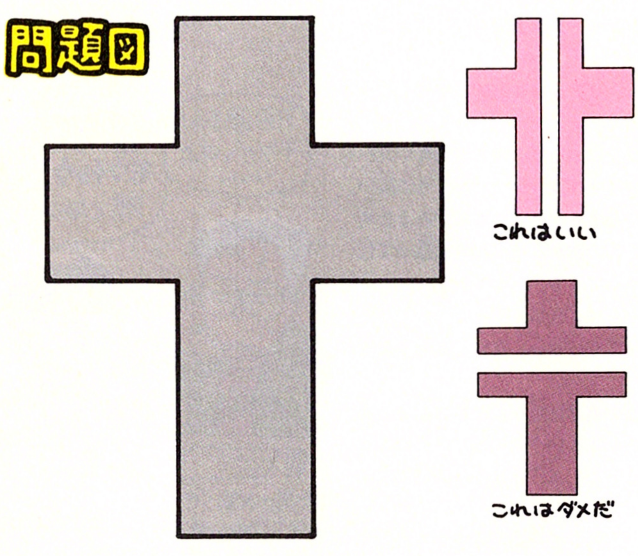
ちなみに、いつかこの欄で紹介した"パパたちのゲームボーイ"つまりシャープ電子手帳は、ゲームボーイより2まわりぐらいスリムだ。

さらにちなみに、電子手帳用のゲームソフトが最近ぞくぞくと発売されている。ＢＰＳの「テトリス」7000円、サン電子の「電脳麻雀」7800円など。でも、ゲームボーイ用ソフトより、ずいぶん高いな。

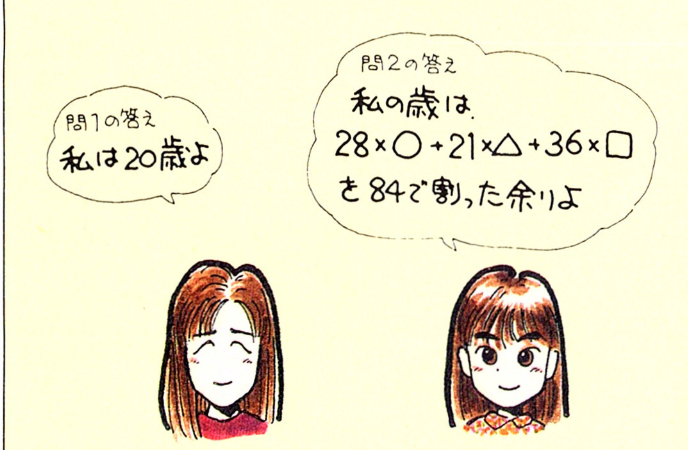
ファミコンのコントローラーとゲームボーイを比べると、右手用ＡＢボタンがやや斜めに配置されているのは、押しやすくていい。ただ、それなら、左手用ボタンも斜めにする方がいいのでは？　それとも、「プラス」が「バツ」になるのを避けたのか。

いま、左手用ボタンを「プラス」といったが、「十の字」「クロス（十字架）」にも見える。（われながらごういんな展開で、きょうのパズルに結びつけたぞ）

平らな板（厚さ一定）を切ってつくった図のようなクロスがある。これを平面で2つに分けて、同じ形・同じ大きさの図形をつくりたい。何通りの方法があるだろうか。



前・号・の・答・え



タイレル辻の

初級COM用語入門講座

第20回
新ハードについて

明日のゲームの流れをかえるか!?―SFCへの個人的考察

このごろ、いろんなところで、新ハードのウワサってえのを聞く。前々から聞いていたエンジンの新ハード、スーパーグラフィックスが、ここに来ていきなり発売になるし、ナムコ（ここが新ハードについては一番有力らしい）やコナミ、タイトーの新ハードのウワサも絶えない。セガの動きもなかなか不気味だ。そういうわけで、今回は新しいハード、特にスーパーファミコンの新性能がゲーム業界にあたえるショック、それにつれて業界がどうなっていくかを予想しつつ、新技術の用語について解説していきましょう。そうそう、肝心のゲームの中身がどう変わっていくか、なんてのも一緒にね。

PCエンジンに関しては、あまり基本的なところが変わってないので、新しい用語がないんだけど、スーパーファミコンともなると、新用語が山となっているんである。そこでスーパーファミコンの話となるんだが、ここからの話は、私が勝手に考えたスーパーファミコンの設計思想なので、任天堂が考えてるのとは違うでしょう。

だから、軽く聞き流しといてね。

★　☆　★

スーパーファミコンは、いままでの、どのゲーム機にもない設計思想が取り入れられている。ＲＩＳＣと呼ばれるのがそれだ。まずはそのＲＩＳＣと、今までのコンピュータ（ＣＩＳＣ）の違いについて解説しよう。

今までのＣＰＵは、いろんな命令が詰め込まれていた。足し算やかけ算、割り算、データの転送、外部機器（コントローラーや３Ｄスコープなど）の状態を見たりとかね。

ところが、プログラムに使われている命令の種類と、その使用頻度を調べたら、ほとんどがデータを読んだり書いたり足したり引いたりする命令だったんだね。そこで、それらの命令だけにして、高速化すれば劇的な速度効率が求められるだろう、というので開発されたのが、縮小命令セットコンピュータ、つまりＲＩＳＣというわけなんですよ。

まず、仕組みを見てみましょう。コンピュータは、プログラムをＣＰＵのところまで持ってきて➡何の命令か解析して➡それを実行して➡結果をどこかにしまう、という流れです。今までのＣＩＳＣは、下の表のように、かけ算となると非常にクロックがかかってしまったり、単純に１を足すのは少なかったりと、命令によってかかる時間がさまざまでした。そこでＲＩＳＣでは、必ず１クロックで１つの処理をする、というようにしたのです。

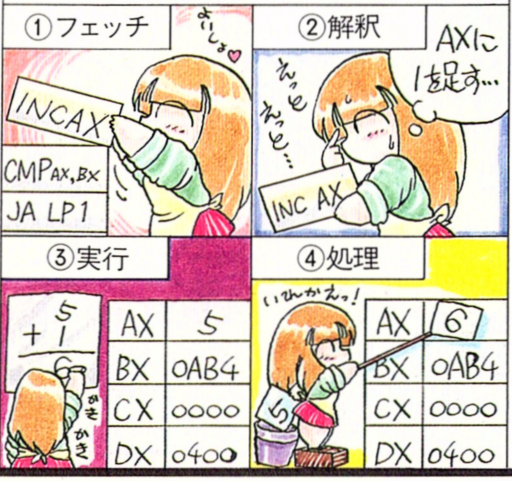
そして、もうひとつのミソが、パイプラインを持つことなのです。

パイプラインを２つ持つと、あたかも２つのＣＰＵを使っているようにＣＰＵを使うことができるというもんなのです。下の表の通り、スーパーファミコンでは２つのパイプラインがあると仮定すると、従来のゲームよりもクロックが少ない割に、多くの命令がこなせる、引いてはゲーム自体の処理能力が上がるので、いろいろな画面処理ができるようになり、ゲームも面白くなっていく、となるわけです。ちょっと短絡的な意見だけどね。スーパーファミコンが、わざわざ高速の乗除算機を付けた理由がここにあるわけですな。

他のマシンと比較すると、例えば１命令平均８クロックで処理するＣＰＵと、４つのパイプラインと高速乗除算機をもつＣＰＵとでは、単純性能として８倍のスピード差がでます。こんな機能をもったコンピュータは、現在はエンジニアワークステーションという、１人が使うミニコンのようなマシンにしか使われていないんです！　しかもこのＲＩＳＣというのは、コンピュータ業界では数年先にはすべてＲＩＳＣになる、ＲＩＳＣでなければコンピュータじゃない！　というところまできてます。そのＲＩＳＣの機能を疑似的にスーパーファミコンは取り入れているんですね。こんなこと考えるなんて、任天堂もボーっとしてたわけじゃなかったんですなあ。しかも新技術は高くつくものだけど、ファミコン開発当初も使った、スケールメリット、つまりいっぱい作る（ファミコンはたしか300万台作るとかいって、当時びっくりするような性能をあの値段で出したんだよね）ことで単価を安くしてくることでしょう。このヘンは他メーカーがマネできないところです。だいたい、この仕様書を見て20万ですっていわれてもわたしゃオドロキませんぜ。それだけの性能があるんだから！

ま、このハードには致命的な問題があることはあるんだけどね。それは、メモリをバカスカ食うことと、開発機がバカ高くなってしまうことだ。このうちメモリは１年たてば安くなってるんで、大丈夫でしょう。このスペックからみる限り、最低でも８Ｍないと話になんないだろうしね。そして開発機。この疑似ＲＩＳＣは特殊なコンパイラを使うだろうから、開発は結構ラクになるんだろうけど、ライセンス料がムチャクチャ高くなる。それにＲＩＳＣのことを知ってなくちゃならないから、ホントに技術力のあるソフトハウスにしか開発できなくなるでしょう。いいソフトが作られる反面、ゲーム数が少なくなり、任天堂の支配がますます強くなってしまうのです。これをいいと見るか悪いとみるか、複雑なとこだね。

コンピュータの行動



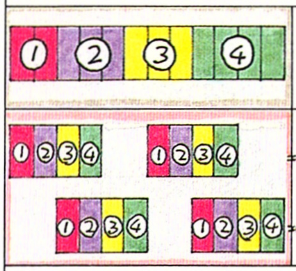
①プログラムの中身を持ってきて……

②どんな命令なのか考える

③その命令通りに計算して……

④結果を所定の位置に入れる

ＲＩＳＣの優れた面



ＣＩＳＣのコンピュータは、１命令に数クロックから数十クロックまでさまざまなんだ

しかしＲＩＳＣはどの命令も４クロックでこなしてしまう。２個のパイプラインを持つと12クロックで４つの命令をこなしてしまうぞ！

上図を見る限り、あきらかにスピードの点ではＲＩＳＣが勝っている。このＲＩＳＣに近い構造をしているのがスーパーファミコンじゃないのか、ということだ。こんなの出たら他メーカーは全滅ですよ。つるかめつるかめ……

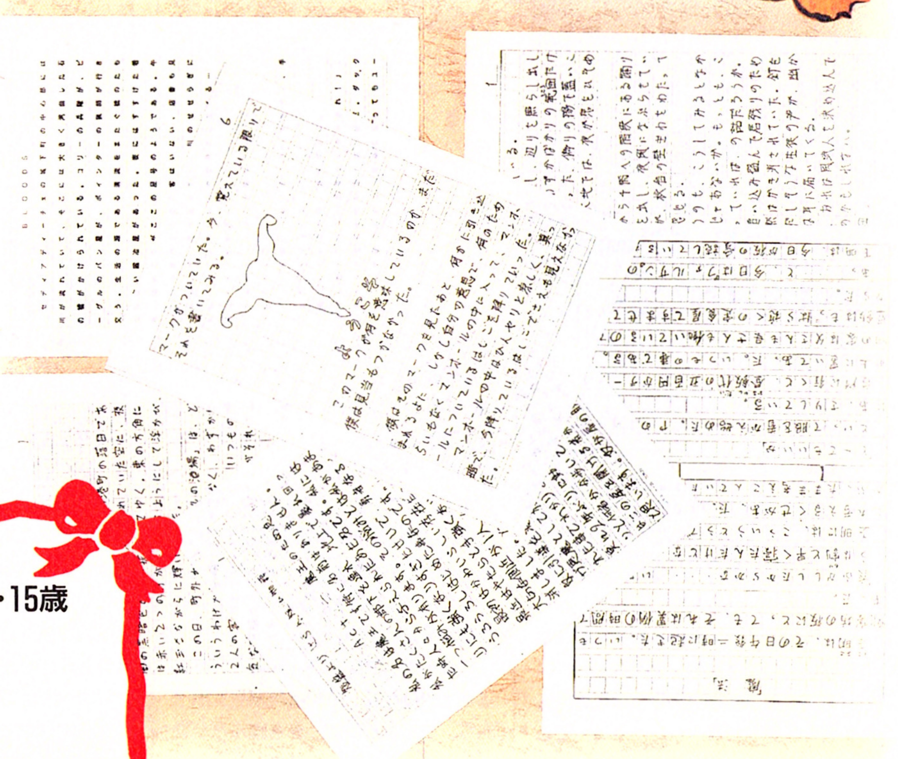
影ではSONYが……



スーパーファミコンの開発機はＳＯＮＹのＮＥＷＳというＥＷＳだそうだ。しかもオーディオプロセッサはＳＯＮＹ製。これはあくまでも憶測だけど、スーパーファミコンの、この超高性能化の影にはＳＯＮＹがからんでいるのかもしれない。それならこのスペックも納得いくってもんだ。

第2回ファンタジーノベルコンテスト 発表!!





おまたせしました!
恒例のファン・コン第2回の発表ですっ!
応募作品342作! どうもありがとう!
それではいきますっ!

大賞 「ナンダコリャ」北海道・梅坪邦康・15歳

佳作
「これも夜の夢」 北海道・土井敏博・17歳
「夢幻の旋律」 大阪府・佐藤善告・16歳
「BLOODS」 山形県・松田　浩・27歳

特別賞 「短編よりさらに短い物語」愛媛県・小田原慎・14歳

今回は中学生パワーに圧倒されました!!

選考をおえて

ファンタジーの明確な定義やジャンル分けといっても不可能だし、無意味なことである。あえていうなら想像力と言葉により構築されたもうひとつの現実（リアリティ）というところか。つまり、創造された世界に対する感情移入のベクトルの大きさ、それを補うテクニック、センスといったところが評価のポイントとなった。もちろん、ぼくらはそこらの文学作品よりはるかに面白いゲームの世界を数多く体験している訳だから、当然そのエッセンスを感じられるものがほしい。注文は多かったが、みなさん期待に見事こたえてくれました。うれしかった。未来は明るいぞ。スペースの都合で大賞作品は次号に全文掲載します。

（ファミコン必勝本編集長井）

総　評

驚かされたのは、投稿者の年齢層が前回よりも低く、メインは中学生だったのにもかかわらず、作品の質は前回よりも高くなっていたことでした。それというのも、必本誌上における連載など、"小説"というものに接する機会が増えてきたからなのでしょうか。

ぼくが思うに、小説を書く基本は、

- 他人の作品を読むこと
- ひたすら書き続けること

の、ふたつ。これを続ければ（個人差はあると思いますが）必ず上達するはずです。今回入賞した人も、残念ながらダメだった人も、書くことをやめないでほしいと思います。

しかし、最近の中学生って怖いですね。今回、選考のお手伝いをさせていただき、それを痛感しました。ぼくが中学生の頃なんて——毎日遊んでいた記憶しかありません。このままいけば、必本読者の中から、プロの作家が何人も誕生しそうな気がします。楽しみです。

さて、それでは気になった点をふたつばかり。まず、前回のコンテストでもそうだったように、規定枚数（30枚前後）を無視した構成の作品が数多く見られたことです。400字詰めの原稿用紙が30枚なんて、多いようで実は少ないもの。そこに壮大な物語を詰めこむなんて不可能なのです。ペース配分を忘れてガムシャラに書いては、せっかく考えた物語が死んでしまいます。それから、情景描写。これを多用するのは、この枚数では無理。物語を思いついたら、どの部分に何枚ぐらい使おうかも決めるといいかもしれません。

あと目立ったのが、プロの作家の文章を流用してしまった作品があったこと。影響を受けるのはいいことですが、自分の物語は自分の言葉で語ってこそ意味がある——これを忘れないでほしいと思います。

何はともあれ、必本読者のみなさんの小説に対する情熱は、痛いほどよく伝わってきたコンテストでした。

先にも書きましたが、大切なのは、「他人の作品を読み、なぜおもしろいのかを研究すること」と、「とにかく書き続けること」です。いずれ開かれるであろう第3回目のコンテストで、さらに大きくなったキミたちとの再会を楽しみにしております。

それではがんばってくださいね。

（手塚一郎）

大賞
「ナンダコリャ」
北海道
梅坪邦康
15歳

あらすじ

学校から家へと帰ってきた〈僕〉は制服を脱いでジーパンをはいた。と、その後ろのポケットに何かが入っていることに気づく。それは、リスのような生き物だった。「なんだこりゃ！」思わず僕は声を上げてしまった。すると、その白いリスみたいなヤツも「ナンダコリャ！」と叫んだではないか。そのリスは、マンホールの中へ入っていく。僕もその後を追ってハシゴを降りていくのだが、そこには……。

コメント

天使をテーマとしたモダン・ファンタジーである。途中で出てくる"絵"が女性を想わせ、ゴシック小説における「迷宮脱出」のテーマを彷彿させる。文章もうまい。

佳作
「これも夜の夢」
北海道
土井敏博
17歳

あらすじ

舞台は学校。主人公の滝田は、学校祭の準備をさぼり、階段の踊り場から夜の町を見ていた。そこへ、香川という同級の少女が捜しにきた。仕方なく滝田は香川と共に必要な木材を取りにいこうとするが――。ふたりは足を滑らせ、階段から落ちてしまう。気がつくと、何かが変わっていた。先刻と同じ学校のはずなのに……。混乱するふたりの前に〈うろぼろす〉という人物が現れ、謎をとき明かしていく。

コメント

"学校"という身近な舞台を使ってくみたてられた迷宮世界。物語的には特に目新しさはないが、文章のうまさがそれを補っており余るほど。次回作に期待させられる。

佳作
「夢幻の旋律」
大阪府
佐藤義浩
16歳

あらすじ

アンの港町、その外れに位置するラドルの酒場。青年と少年は向かい合って酒を飲んでいる。青年は吟遊詩人だろうか。銀色の堅琴を持っている。そして少女に、今日は何か聴きたいのか、と訊く。少女は、いつも聴かせてくれる物語を望む。それは、とある奇妙な異世界を唄った物語だった。少女は聴きながら何かを思い出そうとしていた。汚れ切った灰色の空。鋼鉄の鳥。林立する巨塔。そして少女は思い出した。

コメント

夢と現実を描いたファンタジー小説。テーマがストレート過ぎた感もあるが、文章の美しさはピカイチ。メッセージの強さについていけない人もいるだろうが……。

佳作
「BLOODS」
山形県
松田　浩
27歳

あらすじ

古い鍛冶屋があった。そこに武装した若者が現れた。刀の復元を頼みにきたのである。この剣士は〈チャライヌ〉という盗賊の一味を倒すために旅をしているのだが、それにはこの刀の謎をとき明かさなければならなかった。そこで王立大学の学生を引き込んでの研究が開始された。その研究で意気統合した3人は、刀に隠された謎の解明に成功し、〈チャライヌ〉を倒すための旅へと出発することになったのだった。

コメント

まず、設定が良い。登場する「アマグアノ文字」や、魔法の体系や効果などなど、とにかく素晴しい。プロ指向ですね。続編を読みたくなります。次回もよろしく！

特別賞
「短編よりさらに短い物語」
愛媛県
小田原慎
14歳

あらすじ

あらすじは書けない。と、いうのも、この作品は、まったく独立した16の短編から構成されているからである。

その中のひとつを紹介しよう。まず「魔王のため息」。主人公は魔王。世界の支配者だ。ところが彼は自分の力が衰えてきているのを知っている。不安なのは"勇者"の存在。最近、やたらと力をつけてきている。そして奴が現れた。戦いが始まる。だが、魔王は自分が勝てないことが判っていた……。

コメント

ボルヘスを彷彿させる作品群。この「魔王のため息」にしても、戦いが始まった後、「それでは、さようなら」という文で締められている。妙な味のある物語なのだ。

☆おしくも次点だったけれどもこんなすごい作品もありました☆

諸事情で大賞や佳作から洩れてしまいましたが、他にも素晴しい作品が多数ありました。このまま埋もれさせてしまうのも、ということでコメントを加えておきました。

☆「マヨネーズ」
（大阪府・ちかいしんや・29歳）
☆「大疾走」
（東京都・ゲシュタルト崩壊・14歳）
☆「魔法・日常編」
（富山県・田原裕臣・13歳）
☆「おてんば王女JAPANへ行く」
（埼玉県・鳥山良介・12歳）

以上4点です。

まず「マヨネーズ」。これは主人公の少年のマヨネーズ好きがエスカレートしていき……。というホラー❤ですが、必本読者には合わないとの意見があり、次点となってしまいました。作品としての完成度も今回の作品トップで、特にマヨネーズの味の描写には感動です。

続いて「大疾走」。ただ走るだけをこんなにおもしろく、かつスピーディに表現できるとは驚き。キミは本当に14歳かね？　将来有望です。

次は「魔法・日常編」。主人公の正明が、ふとしたことから魔法を使えるようになって……というよくあるパターンの話ですが、非常に美しくまとめられており、次点となりました。

最後は「おてんば王女JAPANへ行く」。アーシャ姫は日本を訪れた折に普通の人とすり替って騒動を引き起こすという物語。「王子とこじき」のパターンといえばそれまでですが、テンポの良さと会話のおもしろさで見事、次点を獲得しました。とんでもないオチが選考者をア然とさせたのは記憶に新しいところ。

と、以上で「第2回ファンタジー・ノベル・コンテスト」の入賞者発表を終わります。入賞者の方々、改めて、おめでとうございます。来年、また第3回を行なう予定なので、今回はダメだった人も、また挑戦してくださいね。

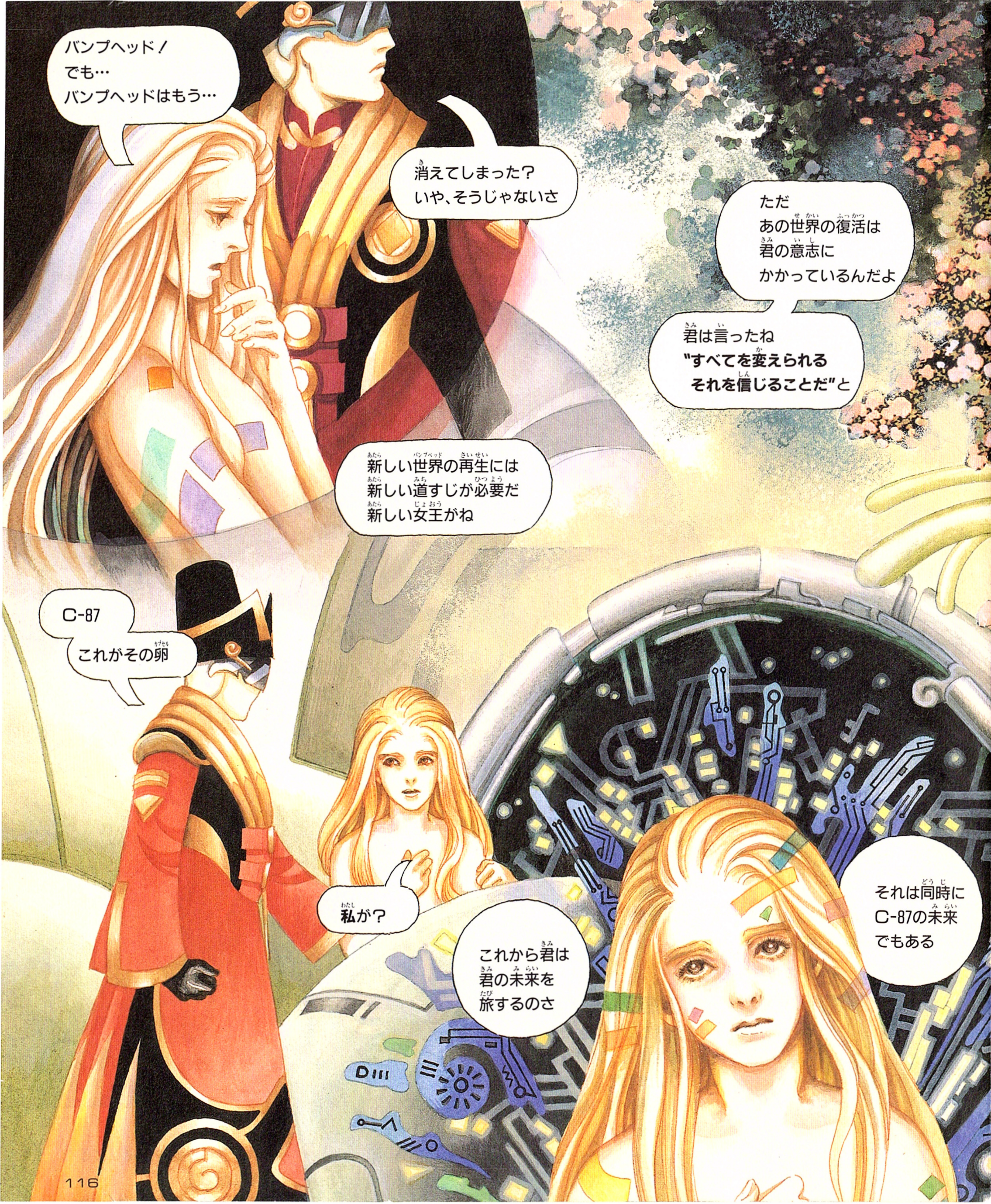
次号Vol.24（12/1発売）で大賞作品を全文掲載します!!おたのしみに


最終回 宇宙卵
アリスの電脳遊園地
BY 品川るみ
アリスの電脳遊園地
ALICE IN CYBER LUNA-PARK
女王さま!!
目を覚まして
女王さま!
あなたが
信じている
悪夢ってなに?
あなたは
ほんとうは
すべてを
変えられるのよ
この世界も
あなた自身も
あの機械たちですら
あなたが
それを
信じさえ
すれば


消えた…！
エレインはC-87から離脱しました
とりあえず事態は収拾したようだな
終わりにしなければなりませんか？
C-87について評議会は君に一任している、AP
あとで報告書を提出したまえ

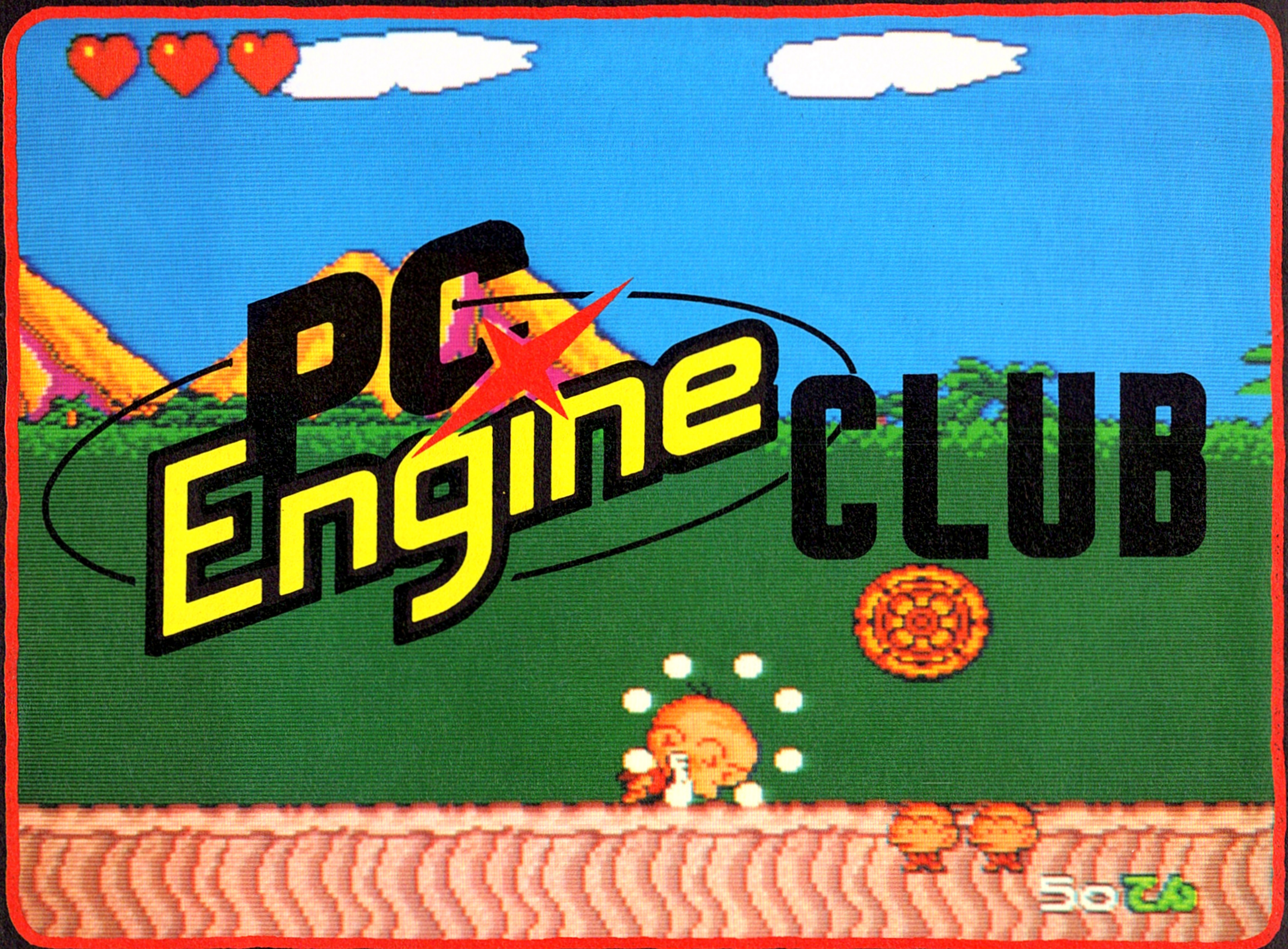

アリス
AP08?
いや、私は本物
ただのAPだ
機械じゃなくてね
本物のAP?
女王は
やっとあの世界から
解放されたよ
君のおかげさ
女王さま? 無事なの?
バンプペッドは?
私も…なぜ?
私、消えちゃったと思ったわ
君のとなりで眠ってる
もう夢はなしでね
だが休ませておこう
彼女はつかれているから


C-87が暴走を始めてから私は7回も使者を送ったエレインの悪夢を止めようとね
だがその時すでに女王の夢見る力はあの機械じかけのシステムに牛耳られていたんだ
それで君を行かせた
私を？
なぜ？
それは君が彼女と同じ、夢見る者、「宇宙卵」の種族だからさ
彼女の夢に介入し、彼女を目覚めさせることができるのは
同じ、宇宙に意識を投影することのできる君らの種族だけなんだ
だがもし逆に君までがあの世界のシステムにとりこまれてしまえば、もうあの世界の暴走をとめる手だてはない
そうなれば我々はバンプヘッドを放棄せざるをえなかった


バンプヘッド！
でも…
バンプヘッドはもう…
消えてしまった？
いや、そうじゃないさ
ただ
あの世界の復活は
君の意志に
かかっているんだよ
君は言ったね
"すべてを変えられる
それを信じることだ"と
新しい世界の再生には
新しい道すじが必要だ
新しい女王がね
C-87
これがその卵
私が？
これから君は
君の未来を
旅するのさ
それは同時に
C-87の未来
でもある


おやすみ　アリス
君はいったい未来に
どんな夢を見つけるんだろうか
そして私の電脳遊園地は
存在をONに切りかえる
パサドーザのディスプレイは
おだやかにC-87を
映しはじめた
ここはカオステアル
機械、森、そして人
ここは未来…
これが私の夢のはじまり
完

12月上旬発売!! 1冊まるまるPCエンジン



©1989 HUDSON SOFT ©1989 ATLUS LTD. ©1989 RED

オール・アバウト・PCエンジン！ この1冊でPCエンジンのハードとソフトのすべてがわかる。

年末年始の注目ソフトを中心にPCエンジンのすべてのゲームソフトを網羅。買って得するゲームは何か？ 各ゲームを評価付き解説で完全紹介。もちろん、周辺ハード情報もフォローして、1冊まるまるPCエンジン。

ファミコン必勝本編集部・編
12月上旬発売予定
B5版/160頁/予価700円(税込み)

単行本化決定！

タイレル辻の初級COM用語入門講座

タイレル辻・著
1月下旬発売予定
B6版/128頁/予価780円(税込み)

RAMとROM、CPUとMPUとPPU、ビットとバイト、メガとギガ…、あなたは説明できますか？ 最近、良く聞くコンピュータ用語、なにげなく使っているコンピュータ用語を平易に解説。ファミコン必勝本に好評連載中の「タイレル辻の初級COM用語入門講座」を再構成、新項目を加えての単行本化です。

JICC出版局

パックランドでつかまえて

A CATCHER IN PACK LAND

～TVゲームの青春～

田尻智

1月下旬発売予定
予価900円

ゲームを愛するあなたは
きっと
胸がキュンとなる。
ひょっとすると、
涙ぐんでしまうかもしれない。
そんな本かな。



人気エッセイの待望の単行本化。
連載分に大量の加筆をほどこし、
堂々と登場。

ビデオ

NIPPON アイドル探偵団 6

アイドルの
素顔が見える
ビデオマガジン

VHS/30min
¥1800
毎月21日発売



畠田 理恵
円谷 優子
寺尾 友美
BANANA
真知ひさの♥秋山みどり♥堀川めぐみ
成知 由梨
林 美穂
仲吉 由花





【今月のアイドル・ランキング300人】
ホットなニュースを君に。今月は中山美穂がNo.1！

⊙快調⊙
【林美穂in初恋クラブ】
第2回「あぶないダブルデート」

今日は憧れの先輩とWデート。ペアの相手はツッパリの慎悟君。親友の理恵を横目で見てたら突然先輩が…



出演/美穂：林美穂 理恵：仲吉由花
先輩：長岡弘樹 慎吾：上田雅紀

寺尾由美
【なわとび連続70回を記録!!】

人気急上昇中の友美ちゃんが、新宿高層ビルの前でなわとびと百面相!!



畠田理恵

ドラマの収録を終えたばかり。すっかり女優っぽくなったハタダです。



成知由梨
【大阪発信アイドル宣言!!】



【BANANAオン・ザ・ボート】



自分でボートをこいだことがないというひさの・みどり、そしてめぐみの沖縄娘達が3ヵ月を語る!!

通信販売発売中
確実に手に入れたい方は、直接当社まで、巻名、本数、送り先を明記の上、定価（送料はいただきません）を現金書留か郵便振替にて、当社通販係までお申し込み下さい。

JICC出版局　書店にない場合は当社までお問い合わせ下さい　☎03-234-4621

※価格はすべて税込みです

SUPER GOLD

読者プレゼント NO.1

プレゼント 毎号カセット300本が当たる!!

キミの欲しいソフトがもらえるHIPPON名物スーパーゴールドプレゼントだ。毎号ソフト300本が170人に当たる超ビッグなプレゼントだからキミもドンドン参加してね。方法は簡単。毎号ついてくる下のSUPER GOLDを編集部に送るだけ。1枚(30ＳＧ)なら、欲しいソフトが1本。2枚(60ＳＧ)なら2本、3枚(90ＳＧ)なら3本もらえる権利があるから、キミの欲しいソフト名をはっきり書いてね。もらえるソフトの本数によって当選者数が違うから、何に応募するかをよく考えてね。ソフトは何でもＯＫだけど、あんまり古いものや発売がずっと先のものは発送に時間がかかっちゃうので避けた方がベターだよ。ソフトの抽選にもれちゃったとしても、ダブルチャンスで毎回いろんなおもしろグッズがもらえちゃうぞ。

30 SUPER GOLD	ほしいソフト1本 抽選で80名
60 SUPER GOLD	ほしいソフト2本 抽選で50名
90 SUPER GOLD	ほしいソフト3本 抽選で40名

ダブルチャンスプレゼント



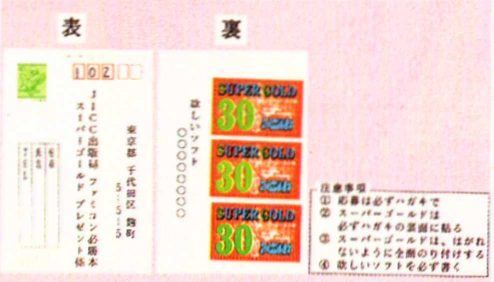
「ワルキューレの冒険外伝」
(電波新聞社)

5名



応募方法

SUPER GOLDがたまったら右のイラストを参考にして送ってね。郵送は必ずハガキで、切手41円分をはるのを忘れずに！ ハガキの表にキミの住所、氏名、電話番号を、裏にはキミのほしいソフトとスーパーゴールドをしっかりはってね。しめきりは12月1日(金)当日消印有効。発表は'90Vol.3の予定です。





読者プレゼントNO.2 アンケート・ハガキプレゼント

とじ込みのアンケート・ハガキに答えてプレゼントをもらっちゃおう！ 抽選で合計40名に下の①〜④のソフトの中から、ソフトが当たっちゃう。HIT CHARTの１票にもなるからドンドン応募してね。



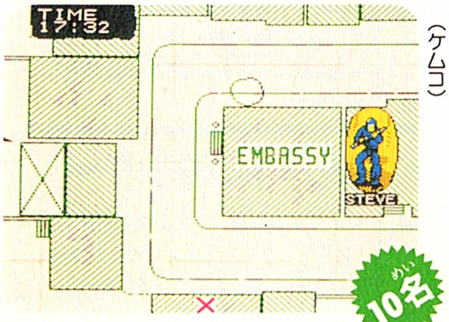
①ゴルフッ子オープン（タイトー）



②スクウェアのトムソーヤ（スクウェア）



③未来戦士ライオス（バック・イン・ビデオ）



④ホステージ（ケムコ）

応募方法

このページのとじ込みのアンケート・ハガキに答を記入して送ってね。
ハガキには、必ず41円切手を貼って、自分の住所・氏名・電話番号を必ず書いてね。せっかく当選しても届かないことがあるよ。もちろん、ほしいプレゼントの番号も忘れずに。
「学年」、「持っているゲーム機」、「今月買った他のファミコン誌」のところは、あてはまるものすべてに○をつけてね。
しめきりは、12月１日㊎当日消印有効（消印については郵便局に確認するといいよ）。
発表は、'90Vol.3のこのページで行う予定です。
なお、官製ハガキでの応募は無効となりますので、必ず、とじ込みのハガキで応募してください。

Vol.19 プレゼント当選者発表!!

おめでとーっ！ 幸運な当選者の発表です。誌面の関係上、全員のお名前が発表できなくてごめんなさい。他の方々は発送をもってかえさせていただきました。

SUPER GOLD プレゼント

★ほしいソフト１本

北海道・大浜恵子　青森県・中島大　秋田県・吉田高廣　茨城県・河野達也　埼玉県・中島千晶　東京都・小笠原英雄　東京都・松尾公司　神奈川県・戸谷征夫　新潟県・高平啓　長野県・鈴本武智　福井県・高村裕行　愛知県・石川信一　京都府・渡辺誠三　奈良県・辻本剛典　大阪府・大山靖之　岡山県・広岡珠美　高知県・田村秀行　愛媛県・森川敏一　熊本県・井上賢二郎　鹿児島県・本多則史　他60名

★ほしいソフト２本

北海道・浜崎博幸　青森県・藤田明美　秋田県・西山聡　宮城県・渡辺明美　茨城県・木村進二　栃木県・鈴木清一　埼玉県・相馬和子　東京郎・寺内良昭　神奈川県・菊地陽一　富山県・安部昌子　石川県・田中雅男　長野県・伊藤秀樹　岐阜県・船田彰　静岡県・森木信一　愛知県・斉藤剛典　三重県・遠藤啓司　滋賀県・高橋俊介　京都府・西山慎治　熊本県・大石早苗　大分県・佐藤行宏　他30名

★ほしいソフト３本

青森県・田崎温史　岩手県・西沢則義　宮城県・上原幸男　山形県・板本隆志　福島県・島田洋至　茨城県・菊地栄一　千葉県・酒井和人　埼玉県・佐藤博行　東京都・伊藤兼二　神奈川県・関根昇一　新潟県・小林慎也　富山県・本田和之　香川県・高橋恭彦　愛媛県・今野昌弘　福岡県・井上勝弘　佐賀県・徳川信彦　長崎県・野崎政行　宮崎県・手塚妙子　福岡県・松田智司　鹿児島県・川上義昭　他20名

★ウイニングランCD

宮城県・上野昌彦　滋賀県・生田文隆

アンケート・ハガキ・プレゼント

①マルサの女

岩手県・大原朋子　福島県・川島啓貴　東京都・石垣光宏　静岡県・野沢寛治　富山県・相川佳代子　三重県・萩野茂夫　兵庫県・吉岡輝久　広島県・井伊哲也　佐賀県・小林光太郎　長崎県・鎌田理恵

②ウルティマ〜聖者への道〜

北海道・坂本祐二　宮城県・平山浩　栃木県・藤田正雄　千葉県・杉山英明　東京都・小島俊一　神奈川県・小松原京子　山梨県・石塚哲也　長野県・神山清裕　岐阜県・菅沼康司　三重県・上田尚也

③中華大仙

青森県・大森秀樹　秋田県・山尾裕二　千葉県・早坂文和　東京都・関谷圭一　神奈川県・小沢秀伸　石川県・岡本智恵　福井県・三浦陽二　静岡県・中村幸子　京都府・平野由美　福岡県・近藤友也

④サンダーバード

秋田県・木田智仁　宮城県・屋中武伸　群馬県・八久徳三　千葉県・滝野祐美子　東京都・市川達正　静岡県・四門明憲　三重県・多川智子　大阪府・寺田二郎　広島県・長野健二　山口県・河田達也

NEW-AMUSEMENT PRESENTATION

INFORMATION

イベントからグッズ、プレゼントまで、知りたいあなたの情報ページ

NEWS ビッグ・ラン

全国のゲーセンファンに朗報！

ジャレコより、毎年12月に行われるパリからアフリカ西海岸、セネガルのダカールまでの約１万kmを競う、「パリ・ダカールラリー」の４WDラリーゲームがゲームセンターに登場した。その名も「ビッグ・ラン」。よりホットなレースを楽しめるように通信機能を搭載。ステアリングのクラクションを鳴らすと他車が道をあけてくれるというオリジナルシステムも装備されていて、友だちとプレイすると、熱くなることまちがいナシ。



CONCERT 本城未沙子

12月５日にキングレコードよりファミコンカセット「DEEP DUNGEON Ⅳ」のイメージソング「DEEP DUNGEON」を発表する本城未沙子のコンサートが行われます。

日時は、12月２日(土)開場18：00、開演18：30、場所は東京の新宿駅南口そば「スペースゼロ」にて。

コンサートのタイトルは「VISUALISE－FOREST」。「FOREST」＝「森」の名の通り、森の薫りいっぱいの雰囲気の中で行われます。

コンサートのチケットは全国のチケットピアにて現在発売中。お問い合わせはホットスタッフプロモーションまで。Tel.03(857)9999（月～土：12：00～18：00、日曜および祝祭日は休みになります。）

NEWS RPG「摩陀羅」

11月７日、コナミから来春発売予定の大型RPG「摩陀羅」の完成発表会が行われた。原作は田島昭宇氏によるコミックス「摩陀羅」(角川書店・刊)。ゲーム化にあたってはシナリオに黒田幸弘氏を起用、コナミとしては初の社外スタッフ参加のプロジェクトとなった。また、ゲームミュージックCDが12月にキングレコードより発売される。



↑コミックス、ゲームソフト、CD（ゲームミュージック）、多様なメディア展開が予定されている。ゲーム紹介は本誌P131

PRESENT フリートコマンダー

昨年の発売後、長らく売り切れ状態が続いていたアスキーの「フリートコマンダー」の再販記念として、必勝本読者２名に「フリートコマンダー」のソフト＋田宮模型の戦艦大和１/350プラモデルのセットをプレゼントします。

プレゼント希望者は官製ハガキに自分の住所、氏名、年齢、職業（学年）、電話番号を明記の上、

〒102 東京都千代田区麹町５－５－５ JICC出版局 ファミコン必勝本「フリートコマンダープレゼント係」まで。12月１日当日消印有効です。



ALBUM アルバム＋ビデオ発売

サイトロンレーベルよりアルバム３枚とビデオ１本発売のお知らせ。

タイトーが誇る超強力ゲーム「ダライアス」「ナイトスライカー」のカップリングを初のCD２枚組で実現。タイトルは「DARIUSⅡ」。

相変わらず根強い人気「テトリス」のディスコサウンド「テトリミックス」。

ナムコの「ダートフォックス」オリジナルバージョン＋アレンジバージョン。

さらにテトリスの完全攻略シーンをビデオ化「テトリス完全攻略ビデオ」。



↑「DARIUSⅡ」
CD ￥3200 CT ￥3200（各税込み）
11月21日発売



↑「TETREMIX」
CD ￥1500（税込み）
11月21日発売



↑「DIRT FOX」
CD ￥1500（税込み）
11月21日発売



↑「テトリス完全攻略ビデオ」
30分 カラー ステレオHi-Fi
￥3200（税込み）11月21日発売

CINEMA　映画

これを見なくちゃ90年は始まらない

いよいよお正月映画のシーズン到来。その後のストーリーが気になる大ヒット作の続編や、超話題題「バットマン」まで絶対見逃せない3本を紹介しよう。

「バック・トゥ・ザ・フューチャー」(前作)のラスト・シーンを覚えているかな？1955年の旅からマーティが戻ってくると家族の様子がすっかり変わってた。これでハッピーエンドかと思いきや…。デロリアンに乗った博士が再び登場。「お前たちの子供が大変だ！」2人はデロリアンに乗って未来へ。そして子供達の危機を救って未来から戻ってくると、再び現在の世界がその影響を受けていた。かつての清らかな町ヒル・バレイの面影は跡形もなく、マーティの宿敵ビフに牛耳られた地獄の世界に変貌していた。ビフは世界一の金と権力を誇っていたうえ、何とマーティの母ロレインを妻としていたのだ。

マーティと博士は1985年と彼らの人生を元に戻すべく、再び過去へ旅立つのだった…。スタッフ、キャストともにオリジナル・メンバーが集合。さらにシリーズ完結編となる3の撮影も同時に行なわれていたことも興味深い。



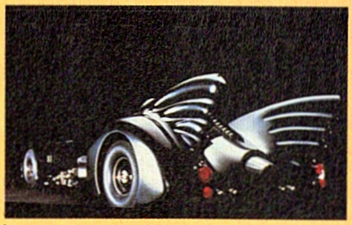
↑左マーティ（マイケル・J・フォックス）とブラウン博士(クリストファー・ロイド)。今回は2人にとってきびしい旅になりそう

続編嫌いの俳優が多いのに「これだけは特別」とオリジナル・キャストが集まった「ゴーストバスターズ2」。4人のバスターズをはじめ前作のゆかいな面々が勢揃い。前作で魔神ゴーザを倒したものの破壊した街の修理代が払えず、ゴーストバスターズは解散。そして5年が経ち、ニューヨークに新たなゴーストがはびこっていた。再び行動を起こすバスターズ。しかし彼らの強引な調査に市長はカンカン。ついには裁判にかけられてしまう…。前回で魔神にのりうつられたディナには赤ちゃんが生まれていた。魔王ビーゴはこの赤ちゃんを生にえにして復活を企らんでいたのだ。赤ちゃんが危ない！しかしその頃、ゴーストバスターズは精神病院に入れられていた…。



↑アグリー・リトル・スパッド、前作では敵役だったが、今回はゴーストバスターズを助ける善のキャラクターに転身!?

ヒーローものの映画はたくさんあったけど、この「バットマン」はちょっと変わってる。それは悪の帝王ジョーカー（ジャック・ニコルソン）と正義のヒーローバットマン（マイケル・キートン）の2人が主役だってこと。だから物語もこの2人の運命の対決をテーマに進んでいくのだ。バットマンの正体がさえない男じゃなく億万長者でプレイボーイっていうのも面白いね。



↑バット・モービル、6・7メートルのボディに秘められた数々の兵器と最新装置は全てボイス・コントローラーで作動する

公開データ

バットマン　12月2日公開　配給：ワーナー・ブラザース　制作：ピーターグーバー、ジョン・ピータース　監督：ティム・バートン　出演：ジャックニコルソン、マイケル・キートン

バック・トゥ・ザ・フューチャー2　12月9日公開　配給：UIP　製作：ニール・カントン、ボブ・ゲイル　監督：ロバート・ゼメキス　出演：マイケル・J・フォックス

ゴースト・バスターズ2　11月25日公開　配給：コロンビア映画　製作・監督：アイバン・ライトマン　出演：ビル・マーレー、ダン・エイクロイド、シガニー・ウィーバー

「テレカ情報局」

U2・ポリスター



→U2・ポリスター〈ホワイト加刷〉

アメリカン・ロックとはひと味違う、アイルランド出身の渋いロック・グループ、U2。11月25日の東京ドーム公演を皮切りに、日本のファンも、いよいよ彼らの伝説の音楽に接することが出来る。今年最大の洋楽イベントと噂されるU2公演を前に、彼らのテレカがマニア注目の的だ。ここに紹介するものの他に、グレー・トーンで決めた販促カードが音楽マニア達に超人気だ。

マイケル・ジャクソン・EPICソニー

初めて洋楽に接する人のほとんどがマイケルの曲から聴いていくといわれるくらい、我国のマイケル・ファンは多い。知名度の強みから、彼のテレカも安定した評価を受けている。右カードは所属レコード会社が販促用として発行したもので、全国マイケル・ファンには必携の1枚なのだ。



←マイケル・ジャクソン〈ホワイト加刷〉

ボン・ジョビ・三洋電気



→ボン・ジョビ・三洋電気〈330-18790〉

最後に、迫力ある重低音CDラジカセのCMでお馴染みになった人気グループのテレカをご紹介。こうした陽気なタイプのロック系アーチスト・テレカは、幅広いファンの需要に支えられている。デザインもロック・スピリッツが感じられていて、マル。

あの店この店 TOP5 ―カード専門店に聞きました― テレカ文化社

●プレミアムTOP5

1	らんま½	〈110-41106〉	6万円
2	らんま½	〈110-55071〉	5.6万円
3	ガンダム全身像	〈110-15894〉	4.5万円
4	気まぐれオレンジロード	〈110-24639〉	3.2万円
5	ドラゴンマガジン(各種)	〈ホワイト加刷〉	3万円

●売り上げTOP5

1	ザ・ボーグマン ラストバトル	〈ホワイト加刷〉
2	トップをねらえ！	〈ホワイト加刷〉
3	マクロス	〈シネマカード〉
4	ガンダム	〈110-28335〉
5	プロジェクトA子	〈ホワイト加刷〉

アニメ・テレカの専門店で強いのは、高橋留美子のキャラクターものと劇場公開アニメ・カードだ。人気アニメは劇場公開映画になって人気にも相乗効果がみられる。〒151 東京都渋谷区代々木3-29-1-206(TEL.03-379-6618)

今号のGAME CARD……バップ

ゲーム・カードに本物の野球選手（クロマティ）を登場させるという大冒険をして、ゲーム・カード・コレクターから喝采を浴びたバップ。待望の新作は12月1日発売の「道〜TAO」。同新作ゲーム・テレカの発行も期待度大なのだ。



←エアフット〈110-38581〉



↑スーパーリアルベースボール〈110-48861〉



→スーパーダイナミックスバドミントン〈110-011〉

TV テレビ INFORMATION

視聴率も好調の〝桃伝〟につづいていよいよアニメ「ドラゴンクエスト」がスタートする。ファミコンキャラのテレビ進出も本格的になってきた。

今年最高の話題作、テレビアニメ版『ドラゴンクエスト』放送開始

12月2日(土)、うわさのアニメがついにスタートする。『ドラゴンクエスト』は、ファミコン界だけじゃなくテレビ界でも、この年末もっとも話題を集めているアニメ番組だ。

放映するのは『Dr.スランプ　アラレちゃん』『ドラゴンボール』『ドラゴンボールZ』と鳥山明→少年ジャンプの作品をアニメ化しているフジテレビ。同局はこの秋、月曜～金曜の午後7時30分を〝ティーンズゴールデンタイム〟として、新作アニメを導入するなどアニメ番組の強化を計っている。その切り札として登場するのが『ドラクエ』なわけ。対決するのはテレビ朝日の人気番組『おぼっちゃまくん』だ。

超文明をほこりながら滅んでいった太古・エスターク人。その悪の思念が作り出した魔の砦〝死せる水の都〟で大魔王バラモスが復活した。バラモスは宝石からモンスターを作りだす魔力を持ち、その力で仲間をふやしながら全世界を〝死せる水〟でおおいつくそうという。その野望実現のため、バラモスは竜の伝説に目をつけた。〝その血を飲んだ者は不老不死となる……〟

この竜は青と赤の宝玉によって制御されるといわれていた。アリアハンの村に伝わるこの宝玉、その力を使うことのできる正統後継者によって、青い玉は竜を封じ、赤い玉はその封印を解く。バラモスはその力を手に入れるため村を襲う。そして赤い玉の正統後継者である少女・ティアラをつれさった。

残された青い玉の正統後継者である少年アベルは、幼なじみのティアラを救い出すため、魔術師カナック、女戦士ディジィ、怪力少年モコモコと共に旅だつのだが……。

堀井雄二が原案、鳥山明がキャラクター原案として参加。また『幻魔大戦』のりんたろう監督が久しぶりにTVアニメを手がけるのも話題。ファミコンの発売を前にして、この冬、モニターは『ドラクエ』づくしになりそうだ。



↑左からティアラ(声・勝生真沙子)、魔法使いヤナック(声・キートン山田)、怪力少年モコモコ(声・桜井敏治)、女戦士ディジィ(声・三田ゆう子)、主人公アベル(声・古谷徹)

放送データ

ドラゴンクエスト　フジテレビ系　12月2日スタート　毎週土曜PM7:30～8:00　原案：堀井雄二、キャラクター原案：鳥山明、総監督：りんたろう　アニメーション制作：スタジオコメット

NEWS ニュース

11/29 TVシリーズ バットマン

水曜ロードショー　TBS系 夜9時～

今から23年前、アメリカで大ヒットしていたTVシリーズ「バットマン」。その中から「バットマン登場！」と「怪人ジョーカー現る」の2話が放送される。同じ「バットマン」でも今ブームになってる映画とはずいぶん違うので比べてみるとおもしろい。例えば新しいほうは重厚で暗い雰囲気だけど、TVシリーズは軽妙で明るい感じだ。バットマンの片腕ロビンは今年の映画には出てこないキャラ。アメリカでは今年のブームがきっかけで昔のバットマンの人気が再燃しているそうだ。



毎土 おぼっちゃまくん

毎週(土) テレビ朝日系 夜7時30分～

10月28日から「おぼっちゃまくん」のエンディングが変わった。新しいエンディングは沙麻代ちゃんのメルヘンチックな世界。見た人はわかると思うけど、淡いパステル調のアニメーションがとってもかわいいんだ。これは普通のセルを使わず、製図用の半とうめいのシートに色鉛筆で描かれた力作。テーマソングは本田理沙ちゃんの「容赦なく愛して」。この曲の作詞とプロデュースを原作者の小林よしのり先生が手掛けている。2人は知りあうまでお互いにかくれファンだったそうだ。



PROGRAM 番組

〈ファミッ子大集合〉

テレビ東京毎週金曜日午後6時30分～7時

11/17 最新ソフト情報は「ヘラクレスの栄光II」(データイースト)「悪魔くん」(バンダイ)攻略塾は「落っことしパズルとんじゃん!?」(ジャレコ)

11/24 最新ソフト～は「悪魔城伝説」(コナミ)、攻略塾は「飛竜の拳・奥義の書」(カルチャーブレーン)

〈大竹まことのただいま！PCランド〉

テレビ東京毎週火曜日午後6時～6時25分

11/21 先取りコーナーは「ニュージーランドストーリー」(タイトー)、情報コーナーは〝感動のエンディング特集〟「忍者ウォリアーズ」ほか

11/28 先取り～は「源平討魔伝」(ナムコ)、情報～は〝隠れキャラ特集〟「サイドアーム」～たる・●　ほか

11/17 金曜ロードショー「快盗ルビィ」日本テレビ系　PM9：00～10：52　原作：ヘンリー・スレッサー　監督・脚本：和田誠　出演：小泉今日子、真田広之、陣内孝則　'88・日

11/22 水曜ロードショー「コブラ」TBS系　PM9：03～10：54　監督：ジョージ・P・コスマトス　出演：シルベスター・スタローン、ブリジット・ニールセン　'86・米

11/25 ゴールデン洋画劇場「忍者の復讐」フジテレビ系　PM9：02～10：54　監督：サム・ファーステンバーグ　出演：ショー・コスギ、キース・ビタリ　'82・米《日本未公開》

11/26 日曜洋画劇場「デッドゾーン」テレビ朝日系　PM9：02～10：54　監督：デビット・クローネンバーグ　原作：スティーブン・キング　出演：クリストファー・ウォーケン、ブルック・アダムズ　'83・米　《超能力サスペンス》

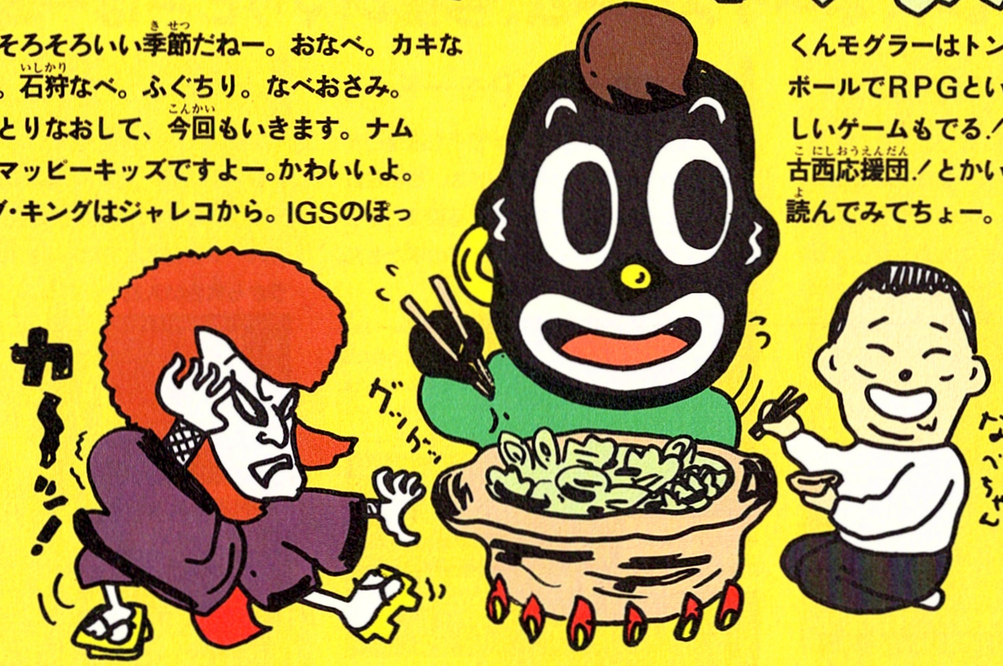
11/29 水曜シネマシアター「1984」TBS　深夜1：35～3：20　原作：ジョージ・オーウェル　監督：マイケル・ラドフォード　出演：ジョン・ハート、リチャード・バートン、スザンナ・ハミルトン　'84・英

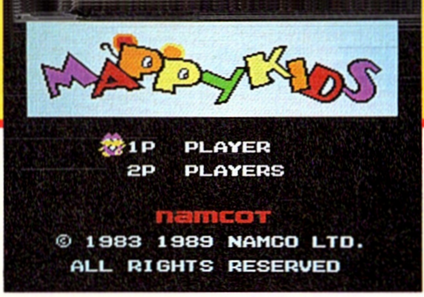
※前号のお詫び：タレントボイスの記事中でテレフォンサービスは全国共通とありますが現在サービスが行われているのは東京23区内のみとなっております。ここに訂正させていただきます。

NEW SOFT STREET

なべしようよ！

イエーイ！そろそろいい季節だねー。おなべ。カキなべ。水たき。石狩なべ。ふぐちり。なべおさみ。はい。気をとりなおして、今回もいきます。ナムコからは、マッピーキッズですよー。かわいいよ。ロード・オブ・キングはジャレコから。IGSのほっくんモグラーはトンカチ付き！それからピンボールでRPGというとんでもなくすんばらしいゲームもでる！アスミックからは名門多古西応援団！とかいろいろだーね。まずは、読んでみてちょー。あれ？なべ、からっぽ！





／ナムコ／12月22日発売／￥5800(税抜き)



MAPPY KIDS

マッピーキッズ

NEW SOFT STREET

パックマンと並ぶナムコの人気者と言ったらマッピーだよね。でも時代は移って今度のこの「マッピーキッズ」、ハッピーとラッピーっていう彼の子供が主人公として活躍するんだ。前作の様にターゲットを取るのでなく、ゴールを目指して進むアクションゲームだ。



↑真ん中の可愛い女の子がパパの紹介してくれる「ピッキー」だ。こんな可愛い娘をお嫁さんにできるなら、苦労してでも家を建てようって気になるぜ。なァ、みんな!!

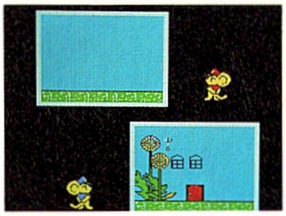
跳んで走って蹴って…コミカルアクションだ

頑強って家を建ててお嫁さんをもらうぞ!!

このゲームはハッピー達がトリッキーなラウンドを途中にある宝箱やコインを集めながら進んでいくアクションゲームだ。そのお金で家を建てるパーツを買い集めてパパの所にたどり着くとその家の状態が良ければパパはお嫁さんを世話してくれるんだ。他にラウンドクリア後には尻押しゲーム等のサブゲームも用意されていて誰にでも取っつき易いゲームに仕上がっているよ。



←これがマップ画面。途中のラウンドをクリアしながら左下のパパの家を目指すんだ。2Pモードでは違うマップが用意されている。

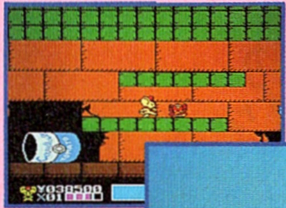


←ハッピー「まだ全然家が建ってないよ。ラッピーに差を付けられたぜ。」ラッピー「へへ、ここでピッキーちゃんと暮らすんだ」

2人同時プレイ、ボーナスゲーム、今度のマッピーは一味違う

蹴りとジャンプで突き進め!!

マッピーと言えばトランポリンアクションという感じだけど今回はジャンプできる様になった。また、蹴りを入れるという直接攻撃もできる様になった。今までできなかった事ができるとは…女がからむと男は強くなる?



←オレの恋路の邪魔をするヤツは許さん!!正義の回し蹴りを喰らわせてやる!!



→敵に乗って、楽チン、楽チン



←ジャンプしてシッポをクルクル回せば、滞空時間を長くする事ができるんだ

白熱するぜ!!2Pモード

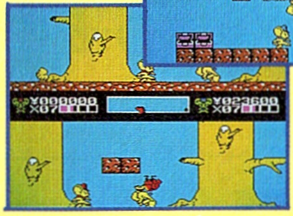
男2人に女が1人。こりゃ相手を蹴落とすしかないってわけで2Pモードは、相手を攻撃したり、金を奪ったりと燃える要素でいっぱいだ。そりゃ嫁さんをめぐっての事だもん、兄弟も何もないぜ!!



←2Pプレイは上下2分割された画面を進んでいくんだ。上がハッピー下がラッピー



→転んでるスキにお金を奪っちゃえ



←敵を蹴って相手にぶつけてやれ。兄弟とはいえ恋のライバルなんだから許されるよネ?

ボーナスゲームは3種類

アクション面が終わるとニャームコの子供達を相手のボーナスゲームがある。2Pなら兄弟同士の戦いだ。賞品は残り人数UPや家のパーツ等だけど負けるとお金をとられちゃうから気合い入れていこう。



←まずスロットマシーンで賞品を決めるんだ



→尻押しゲーム。観客も見た事ある様な…



←間違いさがし。カイちゃんも出演してるね



→旗揚げゲーム。これが結構燃えるんだ

※シャープC1では遊べません



/ジャレコ/12月21日発売/￥5600(税抜き)

なべしようよ!

THE LORD OF KING

ザ・ロード・オブ・キング



NEW SOFT STREET

ジャレコから剣と魔法の世界を舞台にしたアクションゲームが発売されるぞ。その名も「ザ・ロード・オブ・キング」。

キャラはでっかくて派手、魔法も派手。派手派手尽くしのこのゲーム、迫力いっぱいの戦いが展開するぜ。

デカキャラ大暴れのアクションゲームだ!!

武器と魔法を駆使して怪物共をなぎ倒せ!!

このゲームは敵も自分もでっかい。少し動きが遅いのが難だけど戦闘はダイナミックになっている。特にボスキャラは迫力があるぞ。しかも、それぞれくせのある攻撃をしてくるから、早くパターンを見つけてやっつけよう。

そんな手強い怪物と戦う我らがヒーロー、ローシュは最初オノを持っている。他にスピアー、ソードと交換できるけど、それぞれ威力、装備時のスペルの効力などに違いがあるのでよく考えて使おう。魔法はブラスト(炎)、ライトニング(稲妻)、ホールドレッグ(金縛り)という3種類。どれも威力抜群だけど、いざという時のために使い過ぎには注意だぞ。



←スケルトンだ。オノで一発殴ったれ。武器は下のパワーゲージが大きい程威力があるから、連射ばかりしててもダメだぞ



←必殺ブラストのスペルだ。魔法はソードを持ってるとき最大の威力があるがSPを多く消費する。武器選択はよく考えて

迫力のボスキャラ!!



←ラウンド1のボス「シーザー&カプト」だ。ドラゴンを倒してもナイトが降りて襲ってくる。気を抜いたら負けちゃうぞ



→「メデューサ」。多分そうだなと思ったらやはり蛇を降らせて攻撃してきた。でも、しゃがんで蛇とメデューサの腰を打てば楽に勝てるぞ



←「リーパー」。植物の化け物。種をまき散らして攻撃してくる。種はまめに消しておかないと発芽しちゃってパニックになっちまうぜ

ゲームの進行に沿って入るアニメ画面、気分を盛り上げてくれるぜ

悪の魔法使いを倒せ!!

このゲームは異世界に呼び出された普通の少年ローシュの全11ステージに渡る冒険の物語だ。悪の魔法使いマクマホンにさらわれたトンプソン姫を助けるため君はローシュとなってこれらのステージを戦い抜くのだ。

1ラウンドは1～2ステージで構成されている。ステージ毎に中ボス級の敵、ラウンド最後にはでっかいボスキャラが君に襲いかかってくるぞ。

ラウンドクリア後やスタート時にはアニメ画面が挿入され、ストーリーの流れがよく分かるようになっている。



←夜な夜な夢でローシュに訴えかける美少女



←学校からの帰り道、ローシュに突如異変が…



←気付くとそこは別世界。妖精に姫救出を頼まれる



←一肌脱いでやるぜと決意を固めるローシュ



←こいつが全ての元凶、魔法使いマクマホンだ



←ついにマクマホンの拠城に。決戦は近い!



←崖を登ってゆくローシュ。牢屋に人が幽閉されているけど、これもマクマホンの仕業だろうか。許せん!!早くマクマホンを倒し、彼らを解放してやるのだ!!



→長い森を通り抜けた後に待ちうける中ボス「サイクロプス」。一回攻撃すると反撃してくるから、ヒットアンドアウェイで落ち着いて倒しちゃえ



←墓場には人間の頭骨や棺がいっぱい。かつてマクマホンの手にかかった人たちのものだろうか。殺されて彼らの仲間にならないように勝ち残れ



／IGS／12月8日発売予定／¥6900(税抜き)



POKKUN MOGLER

ぽっくんモグラー 〜スーパーもぐらたたき〜

伝統ある、誰でも知ってるポピュラーゲーム、もぐらたたきだよっ！ こいつがファミコンになるっていうことだから、家でもポコポコたたきまくれるってわけだねっ。こいつはスポーツだっ！

こおんなステージ！



←STAGE 1／野原に穴をほって生活しているモグラだ



←STAGE 2／女の子をねらっているサメたちをたたく



←STAGE 3／こいつはありじごくのようです



敵はモグラだけじゃないんだよ〜んっ





←時間内に、80%以上の敵をたたくことができればステージクリアになる。もしダメだったとしても、何回でもチャレンジ可



→そして、クリア後には、ボーナスステージをプレイすることができる。ミスをなるべく少なくして、ポイントをかせぐ

全部で6種類のステージ イージー・ハードが選択可

いくらもぐらたたきとは言っても、もぐらばっかり相手にしているわけじゃない。全部で6ステージあるんだけど、もぐらをはじめとして、サメ、アリじごく、フランケンなどイロ〜んな奴らをポコポコやっつけていくんだ。こいつあ〜カラフルに楽しみたいぜ。

時間内に80%以上の敵をやっつければステージクリアだ。クリア後にはボーナスゲームも楽しめるぞ〜。

やっぱり自分の体を使ってこそイイもんだ

マットとトンカチ付きだっ！

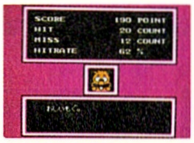
もぐらたたき、ってことは、体感(?)ゲームじゃなけりゃオモシロクない！ というわけで、専用マットとトンカチがついてくる。だから、実際に体を動かして、もぐらたたきがプレイできるってことだ。知っての通り、ルールは簡単だから、みんなですぐにバカスカできちゃうぜ。この冬は、コイツであつくなるってのもイイぜ！



→これが本気の戦闘画面だ！ みんなも彼女のようにバンバン日ごろの鬱憤を発散させてくれ！ ガマンは禁物だぞ！



←たたくのがおそかったり、何もでていないトコロをたたくとミスとしてカウントされる。ミスが多いとクリア不可



←成功率が80%に満たないとクリアできない。やけになってたたいたりするとミスだらけで、結局どつぼにはまってしまうのであるよ



こーゆーものを使ってあそぶのだ



／ジャレコ／12月発売予定／￥5600(税抜き)



PINBALL QUEST
ピンボールクエスト

NEW SOFT STREET

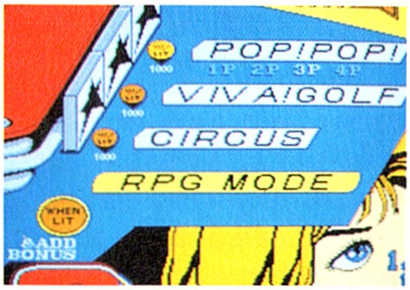
野球にはじまって、ボウリングや柔道などなど、ジャレコのゲーム移植ゲーム開拓精神は尽きることなし！って感じだ。そして、今回その題材になったのは〝ピンボール〟だ。どんな味付けになっているだろうか。



みんなでわいわい&ひとりでじっくり

4つのモードで楽しめるしかけもいーっぱいだぜ

遊び心たっぷりの「ピンボールクエスト」。4人まで同時参加できるモードが3つとRPGモードの合計4つが用意されている。色々な遊び方が可能な上に、各ステージ独自のしかけがいっぱいあって楽しめる。

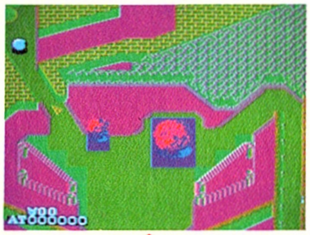


←モードセレクト。4人まで同時にプレイできるのがハッピー

これが色んな遊び方OKのモードたちだぜいっ！

RPG MODE

5階だてのお城の最上階につかまっている女の子を救出するために、各フロアをしきっている魔物たち——スケルトン、魔女、ゴブリンなど！——を倒して、歩を進めていくんだ。攻撃力、お金、アイテムなどが関わってくる。うまくフリッパーを使いこなして、上へ進めや、進め！ だ。



←画面クリアすると、画面がこーんなふうに、ピカピカピカッとフラッシュして、ボールが上に転がっていく。画面がスクロールして…



←こーんなふうに次のステージに突入するってわけだあ。フリッパーを、✚ボタンで次のステージに移動させて、ニューステージで戦え！



←このおっさんいわく、「過去の勇者である」とのこと。こいつにボールをあてると、クエストの目的を示してくれる



←ボールをのがしてしまうと、こんなことを言われる。つまりコンティニューするかどうか。ちなみにコンティニューは無限



←こいつは2ステージの魔女だ。敵にボールをヒットさせると、持ち金がふえ、攻撃力を上げる経験値が得られる



←ステージクリア後に立ち寄ることができる。有効なアイテムが数多く売られている。でもちょっとたかいのよねえ

POP!POP!
VIVA!GOLF
CIRCUS

それぞれに工夫をこらしたピンボール台が3つ用意されているモードで、4人まで同時プレイが可能だ。ビリヤードとかスロットマシーンとかのゲーム内ゲームまで楽しめちゃう。カラフルな気分でチャレンジしよ〜。



←POP！POP！モードでは、ボウリングのピンをビシバシとはじいていく。サブゲームのビリヤードが楽しい



←VIVA！GOLFモード。穴にかくれたモグラとか池とかいろいろ。上のほうにグリーンが



←CIRCUSモードのサブゲームはスロットマシーン。スロットの結果によって画面がフラッシュしたりする



／アスミック／12月発売予定／￥6500(予価・税抜き)



名門! 多古西応援団

NEW SOFT STREET

月刊少年マガジンで、大人気連載中のマンガ「名門! 多古西応援団」が、ファミコンに登場するぞ。多古島に閉じこめられた多古西応援団の６人衆が、敵と戦いながらレベルを上げ、母校多古西高校をめざすのが目的だ。このゲームで、ケンカ必勝法を教えるぞ？

正義のために命を張るぜ!

男の信念貫き通す。これがオレたち多古西だ!

応援団の総会に出席するため、離れ小島の多古島に向かった多古西応援団の６人。だがそれは、多古西応援団の完全掌握を狙う者のワナだったのだ! 多古島を脱出し、立ちふさがる敵をなぎ倒しながら謎の大ボスめざして進むのだ!! ゲームはまず多古島からスタートする。マップにたむろしている敵を一定数倒すとレベルアップし、パンチ力やキック力が上がるぞ。そして、最後に待ちかまえているボスを倒せばそのエリアはクリアになるのだ。



←くっそー! 多古島に閉じ込められてしまったぜ。だれだかしらねーがオレたちにケンカ売ろーたあいい度胸だ。みんなやっちまおうぜ!



→マップ面。全17エリアを敵を倒しながら進んで行く。移動はシミュレーション、戦闘はRPG、ストーリー展開はAVGなのだ

戦え! 多古西6人衆! 必殺技でうちのめせ!

これが男の切札だ!

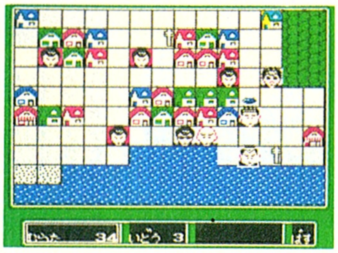
敵との戦闘は、リアルタイムバトルだ。戦闘に入ると、画面に敵と自分のステータスが表示され、相手のパンチが、自分のグラフィックに当たる前にコマンドを入力しないとダメージを受けてしまうのだ。コマンドには、パンチ・キックの他に、ディフェンス、得意技のコマンドなどがある。しかし、ディフェンスばかりだと、敵の仲間が来てしまうし、得意技はレベルアップしないと使えないので注意が必用だ。コマンドを入力すると、迫力のある戦闘場面がアニメで表現されるぞ!



↑敵のパンチが目の前まで来てるぞ! 素早く操作せよ!



↑オラア! きまったーっ! ケリが相手の胴にえぐり込むぜ



←移動マップ画面。敵を次々と倒してレベルアップしよう。ナカナカ根性悪そうなヤツらだ

硬派! 六人衆!



多古西応援団の団長を務めている。ちょっとテレ屋で女好きなのが玉にキズだが、ヤル時ゃヤル根性据た人。



応援団の副団長。そのピカピカのスキンヘッドは、見る者を威圧させる。義理人情が厚い男。



根っからの勝負師。ギャンブルがなければ生きていけない。どうせ人生一発勝負と、ふっきれた性格。



柔道三段。体は大きいが、気は優しくて力持ちのタイプだ。その体からくり出すパンチは超強力だ。



甲賀とは金剛力士な仲？。むこうが柔道なら、こっちは相撲。毎日、シコを踏んで体を鍛えている。



応援団唯一の一回生。ケンカは弱いが、根性だけは６人の中で一番ある？。マスコット的な存在だ。

アイテムでぶったたけ

敵と戦って勝つと、敵の持っていた武器を取ることが出来る。先に行くには必要不可欠だ。



↑敵から竹刀を奪い取ったぞ



↑武器を持つと攻撃力が倍に



／コナミ／4月発売予定／¥8500(予・税抜き)

MADARA

摩陀羅



本格的にＲＰＧへ参入(？)したコナミから、またＲＰＧの新タイトルが発表された。「摩陀羅」、コミックスからのファミコナイズだ。コミカルな「ゴエモン外伝」とは対照的な正統派。今までのファンタジー風ＲＰＧとも一味違ったゲームワールドを見せてくれるぞ。

RPGコミックス「摩陀羅」がゲームになった

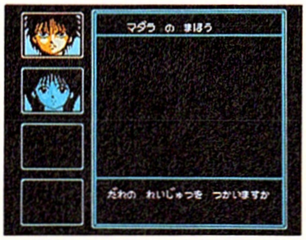
中世ヨーロッパ風ファンタジーばかりがRPGじゃないよ／

この「摩陀羅」のゲームワールドは、とっても不思議なムードがある。ＲＰＧというと洋風のファンタジーの世界を連想しがちだけど、「摩陀羅」の世界は、ちょっと違う。西洋的なもの、東洋的なもの、そして日本的なもの、様々な要素が融合した不思議なイメージの世界だ。例えば、主人公マダラは、最初、サイボーグ的存在だ。失われた肉体のかわりにギミックと呼ばれる超伝導物質で作られた人工的な体を持っているんだ。ＳＦっぽい設定かな、と思っていると、ギミックをコントロールするのはマダラ自身の霊力で、武器は聖剣クサナギってことになってしまう。それが支離滅裂でも不自然でもない、そんな不思議なイメージの世界なんだ。

ゲームシステムは、いわゆるコマンド選択タイプ。パーティー形式でゲームを進めていく。パーティーのメンバーはマダラとキリンを中心にストーリーの展開によって様々なキャラクターをまじえて編成されていくぞ。春夏秋冬といった季節の概念もゲームの中に取りいれられた。コナミ初の本格派ＲＰＧに期待は高まるのだ。

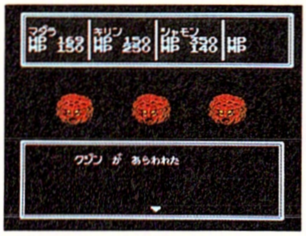














↑↑コマンド選択タイプのＲＰＧ。戦闘時には、オートバトルのモードも設定される。パーティー編成はストーリーの進行によって変わる

史上最強のハード(？)なのだ

ハードといってもファミコン本体のことじゃないぞ。カセットの方のハードのこと。4MROM＋64kSRAM＋バッテリーバックアップ＋ＶＲＣ６はファミコン最強のハードなのだ。特にサウンド面は、コナミ独自のゲートアレイ、ＶＲＣ６の搭載でぐっと音質が向上。コナミ矩形波倶楽部がＢＧＭを担当したってことだから、ゲームミュージックファンは要チェック／　ゲームサウンドＣＤも発売される予定だ。

ストーリー



ウガヤ王朝3499年。東方の島より天孫を名乗る一族がこの地に臨りたった。一族の長をミロクといい、彼は魍鬼と呼ばれる妖魔を自在に操った。殺りくと征服のはて、全土が魍鬼の支配する地と化し、ミロウは金剛国という巨大な帝国を築いた。

ミロクの王宮から、１人の赤子が蓮の花に乗せられて川に流された。不思議なことに赤子は、その肉体を失っていたが、強い霊力によって命を保っていた。赤子は日修羅一族の長老タタラに救われ、ギミックを与えられた。15年後、平和だった日修羅一族の村にも金剛国の魔の手が暗い影を落とし始めていた。ついに、タタラまでが魍鬼の手にかかってしまったのだ。死の間際、タタラは少年に成長したあの赤子、マダラにその肉体の秘密を告げた。マダラは、自らの肉体を取り戻すため、帝王ミロクと八大将軍へ戦いを挑む。

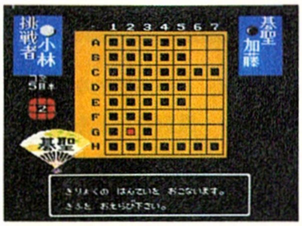


↑原作のコミック版「摩陀羅」。田島昭宇　著　角川書店　刊　¥900(税込み)

囲碁名鑑

■ヘクト　■1月発売予定
■￥9680(税抜き)　■カセット

うーむ、これぞ偉大な一手なり!



↑数々の名局がファミコンに



↑うーんなるほどなるほど



↑次の一手。正しい手はどこ?

囲碁愛好家の人たちに朗報。棋聖戦や名人戦、王座戦など88年の7大タイトル他全40局が収録されたソフトがヘクトから出ることになった。この「囲碁名鑑」は、前作「囲碁指南」の発売後、愛好家から棋譜資料のライブラリー化の声が殺到、そして財団法人日本棋院の全面協力により出来上がったソフトなのだ。内容は、1988年の名勝負40局が入っていて、それを観戦することが出来る、名局観戦。

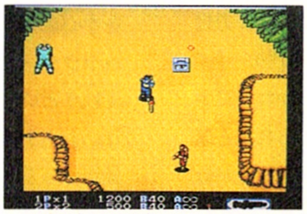
そして、その対戦中に自分が次の一手を実際に盤上に打つことも出来るのだ。しかし、あまり意味のない所に石を打ったりすると否というマークが出て、替りに正しい所に置いてくれる。また、指定した番手からのやりなおしや逆戻りなども出来るので、たいへん勉強になる。囲碁愛好家必携の1本になるぞ。

ヘビーバレル

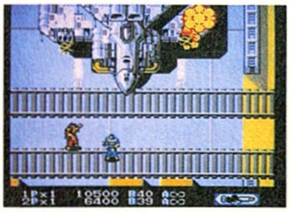
■データイースト　■3月発売
■価格未定　■カセット

ド派手な武器が戦場で火をふくぜーっ

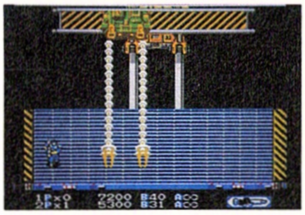




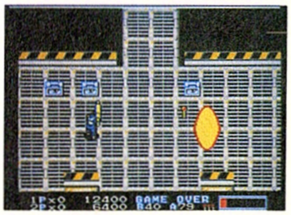
↑カギを取り、宝箱を開けるのだ



↑デッカイキャラがぞくぞく出現



↑ボスはどいつもしつこく手強い!



↑こいつがヘビーバレルだぜっ

2年前にゲームセンターを沸かせたアクションゲーム「ヘビーバレル」が今、ファミコンになって甦えった。世界征服を企む悪の秘密結社を壊滅すべく、2人の戦士が基地である絶海の孤島へと向かった!!秘密結社を壊滅し、謎の最終兵器ヘビーバレルの解明をせよ!ゲームはノーマルショットと手榴弾の2種類の武器をベースにして戦うのだ。

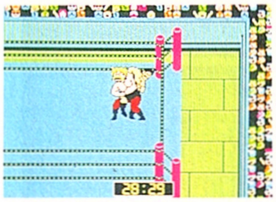
戦場には宝箱が多数、放置されている。敵からうばったカギで、宝箱を開け、ショットと手榴弾をパワーアップする。5ウェイライフル、火炎放射器や煙幕、鉄球などをあやつれるようになる。さらに、宝箱内から6つのパーツを集めると、最終兵器ヘビーバレルが完成するのだ。パワフルで、見た目もハデ。思わずカンドーだ。

スーパースタープロレスリング

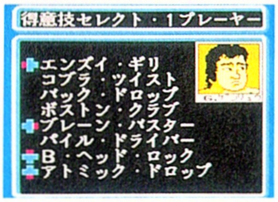
■ポニーキャニオン　■12月9日発売
■￥5900(税抜き)　■カセット

必殺技を決めて、相手を叩きのめせ!!

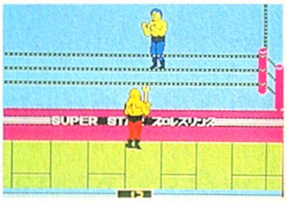
→コブラツイストだァ!!



→ここで得意技を選択



→凶器とは卑怯なりィ



ポニーキャニオンから興奮モノのプロレスゲームが登場するぞ。この「スーパースタープロレスリング」、プレイヤーは予め設定された12人のレスラーから好みのキャラを選んで試合を進めていくんだ。各レスラーは全レスラー共通の基本技、オリジナルの必殺技、いくつかの技から任意に選んで使う得意技といった技で闘っていくんだ。だから、同じレスラーでも選択する技によって違った試合展開が楽しめるわけなんだ。

モードはシングル、タッグと用意されている。もちろん友達と対戦プレイだってできるぞ。それにみんなが楽しみにしている(?)場外乱闘や凶器攻撃もちゃーんとできるから白熱しちゃうぜ。

さあ君はこの熾烈な闘いに勝ち抜き、見事チャンピオンベルトを手に入れることができるだろうか?GO FIGHT!!

※写真は開発中の画面です。

人間兵器デッドフォックス

■カプコン ■90年2月発売
■¥5800(税抜き) ■カセット

ガンを片手に敵地にいどむカプコン・アクション!

ここのところ、硬派なアクションゲームからちょっと離れてたって感じのカプコンから骨のありそうなアクションが発売されることになったのだっ。「人間兵器デッドフォックス」は、ガンを手にした主人公が、南米の巨大麻薬組織を破壊せんと立ち向かうという、カプコンお得意の、面クリ型、横スクロールのシューティングアクションだ。敵地に侵入し、スパイと戦闘を同時に行っているかのようなスリルが味わえそうだ。人質救出、情報収集などを行いながら、敵アジトを爆破して進むのだ。ジャングル、倉庫、研究所、遺跡などで敵兵がおそいかかる。マシンガンなどのアイテムを手に入れてパワーアップを図るのだっ。



↑麻薬基地を破壊するべく指令をうけスタート



↑アクションは基本的なもので、とてもシンプル



↑様々なステージがある。グラフィックもいいセンス

ロケットレンジャー

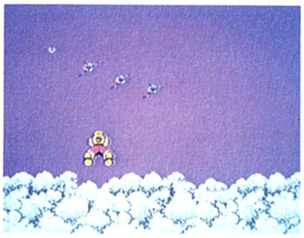
■コトブキシステム ■2月発売予定
■¥6200(予価/税抜き) ■カセット

ロケット噴射ビビューンと飛ぶぜ

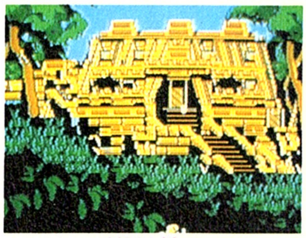
コトブキシステムから、一風変わったゲーム「ロケットレンジャー」が登場する。このゲーム、実はアメリカのパソコンからの移植で、アメリカのNESではもう発売しているのだ。外宇宙から現れたもう1つの月。その月から地球に次々とロケット船が着陸し、地上に新しい国〝リュートニア″を作ってしまったのだ。それを知ったある若い学者は、リュートニアンの進行をくい止めるべく、自分の作ったロケットスーツを自ら着込み、ロケットレンジャーとなって空へ飛び立った。ゲームは、マップ画面で目的地を選んで進んで行き、その場所によってアクションシーンや、シューティングシーンになるすごい構成だぞ。



↑リュートニアンとの格闘シーン勝てばイイことが



↑空中戦。ロケットレンジャーの後姿がカッコイイ?



↑ロケットの燃料を奪うべく、敵の要塞に潜入だ!

JOY & MIKEの[NEWファミコン地獄耳]

PCエンジンは芸達者だわい

業務用ゲームブーム、液晶ゲーム、ファミコンと、ゲームとともにあけくれた1980年代もあとわずか……来たるべき1990年代、われわれはいかなる電脳遊戯に遭遇できるのであろーか?

う〜ん、マイク氏、ほとんど水戸黄門的風格が備わって来たんじゃない。ま、連載ながいもんね……切り出し口調がワンパだってそれも芸のうちっ! ってことで今回も早いとこ本題に突入、といこうかぁ。

ど〜もよくわからないのじゃ、あれ……PCエンジンのハードの今後の展開な。

ああ、コアグラフィクス、シャトル、スーパーグラフィクスと3種類に分化していくという今回の発表に関する発言ね。思うに、この展開って多分にパソコンメーカーぽい発想だよね。PC−9801のシリーズにも機能が多少違う無数のハードが発売されてる、みたいなね。

そのとお〜り。この3種のPCエンジン、一見どれも差が無いように見える。任天堂が打ち出したゲームボーイ、ファミコン、スーパーファミコンというハードの3分化路線に比べると、なんともメリハリがきいてない。これじゃ、ユーザーはどれを買えばいいか悩むばかり……。

僕としては、中ではシャトルを評価したいけどね……。ファミコンユーザーの目がスーパーに向いたとき、現在のファミコンのポジションを、このハードが取って変われるような可能性、あると思う。

ふ〜む、まぁ、メガドライブも含めて、今後のハード展開は好むと好まざるとにかかわらず任天堂の動向を大きく意識せざるを得ない。で、その先読みをしてあれこれ戦略を練ってはいるのだが……結局は任天堂のファミコン戦略を際立たせる効果しかもたらしておらん。もっと力強く明解な策が欲しいところじゃ。

そうね、ファミコンぶっちぎりの状況が続きそうだもん。でも、僕、リンクスは期待してる!

※写真は開発中の画面です。

SCHEDULE 新作スケジュール表

fami-com ●ファミコン

Cはカセット、Dはディスク、FTはファミリートレーナーを表します。

発売日	種類	ゲーム名	メーカー	価格
11月				
17日	C	忍者COPサイゾウ	九娯貿易	¥5900
17日	C	激突四駆バトル	アイレム	¥4800
24日	C	寺尾のどすこい大相撲	ジャレコ	¥5900
24日	C	コズミックイプシロン	アスミック	¥6500
24日	C	ペガスコネクション	シグマ商事	¥9600
25日	C	ゴルフッ子オープン	タイトー	¥5900
30日	C	スクウェアのトム・ソーヤ	スクウェア	¥6500
12月				
1日	C	未来戦史ライオス	パック・イン・ビデオ	¥6300
1日	C	道～タオ～	バップ	¥5500
1日	C	ホステージ	ケムコ	¥5900
1日	C	コンフリクト	ビック東海	¥6200
8日	C	新・里見八犬伝	東映動画	¥6200
8日	C	星霊狩り	ハドソン	¥5800
8日	C	ぽっくんモグラー～スーパーもぐらたたき～	アイ・ジー・エス	¥6900
8日	C	タイトーチェイスHQ	タイトー	¥5900
9日	C	スーパースタープロレスリング	ポニーキャニオン	¥5900
15日	C	フリップル	タイトー	¥3900
15日	C	アバドックス	ナツメ	¥5800
15日	C	かってにシロクマ	CBSソニー	¥5900
15日	C	トップガンデュアルファイターズ	コナミ	¥6000
18日	C	I LOVEソフトボール	ココナッツジャパン	¥6500
18日	C	おそ松くん	バンダイ	¥5800(予)
15日	C	激闘スタジアム!!	テクモ	¥5500
15日	C	神仙伝	アイレム	¥6300(予)
19日	C	エモやんの10倍プロ野球	ヘクト	¥9700
19日	C	ファミコン野球盤	エポック社	¥6200
19日	C	クォーターバックスクランブル	ポニーキャニオン	¥5900
19日	C	ファミスタ'90	ナムコ	¥5800
20日	C	ザ・マネーゲームII～兜町の奇跡～	ソフエル	¥5900
22日	C	TMネットワークLIVE IN POWER BOWL	エピックソニーレコード	¥6200
22日	C	悪魔城伝説	コナミ	¥6500
22日	C	双截龍II	テクノスジャパン	¥5900
22日	C	イメージファイト	アイレム	¥6500(予)
22日	C	マッピーキッズ	ナムコ	¥5800
23日	C	ヘラクレスの栄光II～タイタンの滅亡～	データイースト	¥5900
23日	C	東風	ナツメ	¥5800
27日	C	スーパーラグビー	T.S.S	¥5900
下旬	C	装甲騎兵ボトムズ	ハイスコア	¥5500
下旬	C	バットマン	サン電子	¥6200
25日	C	名門多古西応援団	アスミック	¥6500
21日	C	ロード・オブ・キング	ジャレコ	¥5600
15日	C	ピンボールクエスト	ジャレコ	¥5600
1月				
5日	C	がんばれゴエモン外伝～きえた黄金キセル～	コナミ	¥6980
6日	C	アドベンチャーズ オブ ロロ	ハル研究所	¥4900
	C	ドラゴンクエストIV 導かれし者たち	エニックス	¥8500(予)
	C	グリッド・グラバー	ジャレコ	¥5500
	C	わんぱくダック夢冒険	カプコン	¥5800(予)
	C	囲碁名鑑	ヘクト	¥9680
2月				
上旬	C	SUPER魂斗羅	コナミ	未定
	C	デッドフォックス"人間兵器"	カプコン	¥5800(予)
	C	キャデラック	ヘクト	未定
	C	ロケットレンジャー	ケムコ	¥6200
	C	悪魔くん	バンダイ	¥6000(予)
	C	バルダーダッシュ	データイースト	未定
3月				
中旬	C	どんどこどん	タイトー	未定
下旬	C	宇宙警備隊	ハル研究所	未定
	C	もっともあぶない刑事	東映動画	未定
	C	なんたって!!ベースボール	サン電子	¥5900(予)
	C	女神転生II	ナムコ	未定
	C	ウィザードリィIII	アスキー	¥6500
	C	ベストプレープロ野球II	アスキー	¥6800
	C	西村京太郎ミステリースーパーエクスプレス殺人事件	アイレム	未定
	C	ヘビーバレル	データイースト	未定
4月				
上旬	C	忍者龍剣伝II	テクモ	¥5900
上旬		ガンヘッド	バリエ	¥6500(予)
	C	迷宮島	アイレム	¥5800(予)
	C	飛龍の拳III	カルチャーブレーン	未定
	C	ゴーストバスターズII	ハル研究所	未定
発売日未定				
	C	シャンカラ	アイ・ジー・エス	未定
	C	ダンジョン放浪記	アスキー	¥6500(予)
	C	アーコン	BPS	未定
	C	坂本龍馬	東芝EMI	未定
	C	忍者らホイ!	アスキー	未定
	C	新説・宮本武蔵	キングレコード	未定
	C	メタルスレイダーグローリー	ハル研究所	未定
	C	Might and Magic	学研	未定
	C	チップとデールの大作戦	カプコン	¥5800
	C	ウルトラマン倶楽部2	バンダイ	¥6000(予)
	C	キャプテン翼2	テクモ	未定
	C	カデュリン	セタ	未定
	D	地理大冒険	スコーピオンソフト	未定
	C	魔神英雄伝ワタル	ハドソン	未定
	C	ドラゴンユニット	アテナ	未定
	C	シエラサード2	カルチャーブレーン	未定
	C	エアーウルフ2	九娯貿易	未定
	C	ゴッドスレイヤー	SNK	未定
	C	キテレツ大百科	エポック社	¥5900
	C	高校野球(仮)	インタクションプロデュース	未定
	C	白い鷹	インタクションプロデュース	未定
	C	ローラーゲーム(仮)	インタクションプロデュース	未定
	C	神界	東映動画	¥9600(予)
	C	信長の野望・戦国群雄伝	光栄	未定
	C	ロッド・オブ・ブルー・クリスタル(仮)	トーワチキ	未定
	C	アドバンストダンジョンズ&ドラゴンズ	ポニーキャニオン	未定
	C	ドカベン(仮)	カプコン	未定
	C	井崎脩五郎の競馬必勝学	イマジニア	¥9800(予)
	C	ものまね四天王(仮)	パック・イン・ビデオ	未定
	C	幻獣創世記	日本物産	¥5200(予)
	C	熱血高校運動会(仮)	テクノスジャパン	未定
	C	熱血野球小僧(仮)	テクノスジャパン	未定
	C	影狼伝説	ピクセル	¥6200
	C	ディープダンジョンIV	アスミック	未定
	C	イースII	ビクター音楽産業	未定
	C	虹のシルクロード	ビクター音楽産業	未定
	C	パチ夫くん3(仮)	ココナッツジャパン	未定
	C	大迷路(仮)	エポック社	未定
	D	アーディス	アスク講談社	未定
	C	バルダーダッシュ	データイースト	未定
	C	ファイナルファンタジーIII	スクウェア	未定
	C	ゴルゴ13・II	ビック東海	未定
	C	ゲームパーティー	ココナッツジャパン	未定
	C	いただきストリート	アスキー	未定
	C	川のぬし釣り	パック・イン・ビデオ	¥5900
	C	スーパーチャイニーズ3	カルチャーブレーン	未定
	C	帝都大戦	ポニーキャニオン	未定
	C	アークティック	ポニーキャニオン	未定
	C	怒III	ケイ・アミューズメントリース	未完
	C	キャットランナー	ケムコ	未定
	C	タイタン	ソフエル	未定
	C	STED(ステッド)	ケイ・アミューズメントリース	未定
	C	ファイナルミッション	ナツメ	未定
	C	KAGE	ナツメ	未定
	C	熱血高校ドッチボール部サッカー編	テクノスジャパン	¥5900(予)
	C	ベースボールファイター	バップ	未定
	C	AD & Dヒーローオブランス	ポニーキャニオン	¥5900(予)
	C	モアイくん	コナミ	未定
	C	ビックリマンワールド激闘聖戦士	ハドソン	未定
	C	獣王記	アスミック	未定
	C	ミスタープロ野球	アスミック	未定
	C	孔雀王	ポニーキャニオン	未定

DISK ●ディスクライター書き換えの日

開始日	ゲーム名
書きかえ中	ハッカー
書きかえ中	遊遊記(前編)
書きかえ中	かっとび童児
12月1日	遊遊記(後編)

GAME BOY ●ゲームボーイ

11月24日	パズルボーイ	アトラス	¥2980※
11月28日	ゴルフ	任天堂	¥2600※
12月8日	パチンコタイム	ココナッツジャパン	¥3280※
12月15日	魔界塔士SA・GA	スクウェア	¥3500※
12月19日	将棋	ポニーキャニオン	¥3400※
12月22日	キュービリオン	セタ	¥2980
12月29日	平安京エイリアン	メルダック	¥3000※
12月下旬	SELECTION	ケムコ	¥3090※
12月下旬	海戦ゲーム Navy Blue	ユース	¥3400※
12月下旬	マスターカラテカ	バンダイ	¥2900※
12月	北斗の拳・凄絶十番勝負(仮)	東映動画	¥3500※
12月27日	てけてけ!アスミックワールド	アスミック	¥3090※
12月28日	ヒーロー集合ピンボールパーティ	ジャレコ	¥2980※
1月下旬	ソーラーストライカー	任天堂	未定
1月下旬	ネメシス	コナミ	¥3500※

1月	ベースボールキッズ	ジャレコ	¥3300※
2月中旬	対局連珠	トーワチキ	¥2980※
2月	フラッピースペシャル(仮)	ビクター音楽産業	未定
2月	ロックンチェイス	データイースト	未定
2月	デスボール	ケムコ	¥2980※
2月	ワールドボーリング	アテナ	¥3090※
2月	あやかしの城	セタ	未定
2月	バットマン	サン電子	未定
3月	フリップル	タイトー	¥3090※
3月	スーパーチャイニーズ(仮)	カルチャーブレーン	未定
3月	サイドポケット(仮)	データイースト	未定
3月	レッドアリーマ魔界村外伝	カプコン	¥3300※
来春	ポパイ	シグマ商事	未定
来春	ペンギンくんウォーズ	アスキー	¥3090※
未定	F1レース	任天堂	未定

未定	カードゲーム(仮)	ココナッツジャパン	未定
未定	コスモタンク	アトラス	未定
未定	SDガンダム・SD戦国伝・国盗り物語	バンダイ	未定
未定	爆裂戦士ウォーリア	エポック社	未定
未定	プロディア	トンキンハウス	未定
未定	タスクフォース	バップ	未定
未定	サッカーボーイ	エピックソニー	未定
未定	ファニーフィールド	SNK	未定
未定	ドラゴンスレイヤー(仮)	エポック社	未定
未定	クイックス	任天堂	未定
未定	スペースインベーダー	タイトー	未定
未定	ギャサース	ビック東海	未定
未定	パズルロード	ビック東海	未定
未定	トランプボーイ	パックインビデオ	未定
未定	ボクシング	トンキンハウス	未定

※印は税込み価格です(無印は税抜き価格)

PC ENGINE ● ピーシーエンジン

発売日	ゲーム名	メーカー	価格
11月17日	ニュートピア	ハドソン	¥5800
11月22日	大地くんクライシス	サリオ	¥6400
11月24日	ジャックニクラウス チャンピオンシップゴルフ	ビクター音楽産業	¥6200
11月24日	ぎゅわんぶらぁ自己中心派(CD-ROM)	ハドソン	未定
11月24日	麻雀学園	フェイス	¥7980
11月29日	バリバリ伝説	タイトー	¥6600
11月30日	バトルエース(SG対応)	ハドソン	¥6500
12月1日	MR. HELIの大冒険	アイレム	¥6700
12月1日	USAプロバスケットボール	エイコム	¥5600
12月8日	ブルファイト	クリーム	¥6300
12月8日	忍	アスミック	¥6800
12月15日	PC原人	ハドソン	¥5800
12月21日	イースI・II(CD-ROM)	ハドソン	¥7800
12月22日	レッドアラート(CD-ROM)	日本テレネット	¥6780
12月22日	コズミックファンタジー(CD-ROM)	日本テレネット	¥6780
12月22日	ヘビーユニット	タイトー	¥6600
12月22日	ナイトライダースペシャル	パック・イン・ビデオ	¥5800
12月22日	弁慶外伝	サン電子	¥6200
12月22日	ROM ROMスタジアム(CD-ROM)	メサイヤ	¥6200
12月23日	F1トリプルバトル	ヒューマン	¥6300
12月27日	ウォルフィード	タイトー	¥6600
12月中旬	これがプロ野球'89	インテック	¥5800
12月中旬	サイドアームスペシャル(CD-ROM)	NECアベニュー	¥5800
1月26日	ガイフレーム	メサイヤ	¥5800
1月26日	タイトーチェイスH.Q	タイトー	¥6600
1月中旬	アトミックロボキット	UPL	¥6700
1月中旬	逐電屋藤兵衛	ナクサット	¥6700
1月中旬	スーパーダライアス(CD-ROM)	NECアベニュー	未定
1月下旬	麻雀刺客列伝 麻雀ウォーズ	日本物産	¥5400
1月下旬	北斗の女(CD-ROM)	ナグザット	未定
1月	スーパー大戦略(CD-ROM)	マイクロキャビン	未定
2月16日	ソル・ビアンカ(CD-ROM)	メサイヤ	¥6200
2月23日	飛装騎兵カイザード	メサイヤ	¥6200
2月下旬	パラノイア	ナグザット	¥5800
2月	ヴェイグス	ビクター音楽産業	未定
2月	ニュージーランドストーリー	タイトー	未定
2月	ドロップロックほらホラ	データイースト	未定
2月	初段一直線	ホームデータ	未定
3月30日	CYBER CITY OEDO 808(CD-ROM)	メサイヤ	¥6200
3月上旬	謎のマスカレード	メサイヤ	¥6000
3月上旬	倉庫番WORLD	メディアリンクス	¥5400
3月	虎への道	ビクター音楽産業	未定
3月	源平討魔伝	ナムコ	¥6800
3月	サイレントデバッガーズ	データイースト	未定
3月	恐竜大図鑑(CD-ROM)	ビクター音楽産業	未定
3月	サイバーコア	アイ・ジー・エス	未定
3月	シティハンター	サン電子	¥6300
3月	奇々怪界	タイトー	¥6600(予)
3月	キングオブカジノ	ビクター音楽産業	未定
3月	スペースインベーダー・復活の日	タイトー	¥6600(予)
3月	熱血高校ドッジボール部PC番外編	ナグザット	未定
4月上旬	キックボール	メサイヤ	未定
4月	パワードリフト	アスミック	¥6900
4月	バルンバ	ナムコ	¥6800
4月	スプラッターハウス	ナムコ	¥6800
4月	ネクロスの要塞	アスク講談社	¥6800(予)
5月	シンドバット～地底の大魔宮～	アイ・ジー・エス	未定
6月	ワールドビーチバレー	アイ・ジー・エス	未定
来春	不思議の夢のアリス	フェイス	未定
来春	ブレードランド	日本ソフト販売	¥6800(予)
来春	スーパーバレーボール	ビデオシステム	未定
来春	プロディア	ハドソン	¥4500
来春	アームドエフ	日本ソフト販売	¥6800(予)
来春	ダウンロード	NECアベニュー	未定
来春	大魔界村(SG対応)	NECアベニュー	未定
来春	魔動王グランゾート(SG対応)	ハドソン	未定
未定	サイレントデバッカー	データイースト	未定
未定	レインボーアイランド(CD-ROM)	NECアベニュー	未定
未定	ダライアス	NECアベニュー	未定
未定	アウトラン	NECアベニュー	未定
未定	ラビオレプススペシャル(仮)	ビデオシステム	未定
未定	サンダーブレード	NECアベニュー	未定
未定	アフターバーナー	NECアベニュー	未定
未定	ワードナの森	NECアベニュー	未定
未定	最後の忍者	アイレム	未定
未定	迷宮島	アイレム	未定
未定	オペレーションウルフ	NECアベニュー	未定
未定	マニアックプロレス	ハドソン	未定
未定	パワーイレブン	ハドソン	未定
未定	桃太郎伝説(豪華版)	ハドソン	未定
未定	J.B.ハロルドシリーズ(CD-ROM)	ハドソン	未定
未定	ラストハルマゲドン(CD-ROM)	ブレイングレイ	未定
未定	みつばち学園(CD-ROM)	ハドソン	未定
未定	桃太郎伝説II	ハドソン	未定
未定	幽霊君	アスク講談社	未定
未定	超絶倫人ベラボーマン	ナムコ	未定
未定	ストライダー飛龍(SG対応)	NECアベニュー	未定
未定	ドラ坊っちゃん	ナグザット	未定
未定	クラッシュバトル	アスク講談社	未定
未定	桃太郎活劇	ハドソン	未定
未定	バットマン	サン電子	未定
未定	サイバーナイト	トンキンハウス	未定
未定	オメガファイター	UPL	未定
未定	ファードラウトザストーリーオブゼビウス	ナムコ	未定
未定	ロードランナー	パック・イン・ビデオ	未定
未定	青いブリンク	ハドソン	未定
未定	デビルクラッシュ	ナグザット	未定
未定	サイコチェイサー	ナグザット	未定
未定	TATSUJIN	タイトー	未定
未定	BE BALL	ハドソン	未定
未定	ボンバーマン	ハドソン	未定

SEGA ● セガ

発売日	ゲーム名	メーカー	価格
11月18日	フォゴットンワールズ	セガ	¥6000
11月25日	孔雀王2・幻影城	セガ	¥6000
12月2日	ザ・スーパー忍	セガ	¥6000
12月9日	タツジン	セガ	¥6000
12月14日	麻雀COP・竜	セガ	¥5500
12月15日	Herog Zwei(ヘルツォーク ツヴァイ)	テクノソフト	¥6800
12月16日	ヴァーミリオン	セガ	¥8500
12月23日	ゴールデンアックス	セガ	¥6000
12月23日	カース	マイクロネット	¥6800
1月	ズーム	セガ	¥5500
2月	アトミックロボキッド	トレコ	未定
2月	TEL TELまあじゃん	サン電子	¥5800
2月	ソーサリアン	セガ	未定
2月	エアダイバー	アスミック	¥6800(予)
2月	重装機兵レイノス	メサイヤ	未定
3月	史上最大の倉庫番	メサイヤ	¥5200
3月	ウルトラマン	セガ	未定
3月	ゴーストバスターズ	セガ	未定
3月	バットマン	サン電子	未定
3月	ニュージーランドストーリー	タイトー	未定
3月	サイオブレードスペシャル	シグマ商事	未定
4月	火激	KHB	未定
5月	インセクターX	KHB	未定
来春	フェリオス	ナムコ	未定
未定	ファイナルブロー	タイトー	未定
未定	ムーンダンサー	セガ	¥7000
未定	アウトラン3D(マスターシステム対応)	セガ	未定
未定	ギャラクシーフォース	セガ	未定
未定	パワードリフト	セガ	未定
未定	ターボアウトラン	セガ	未定
未定	モンスターレア	セガ	未定
未定	ゲイングランド	セガ	未定
未定	ラストサバイバー	セガ	未定
未定	ダイナマイト・ダックス	セガ	未定
未定	ヘビーユニット	東宝	未定
未定	ドリームアイランド	セガ	未定
未定	テトリス	セガ	未定
未定	スーパーファンタジーゾーン	サン電子	未定
未定	オメガファイター	トレコ	未定
未定	アフターバーナーII	電波新聞社	未定
未定	バトレイバー	セガ	未定
未定	スーパーリアルバスケットボール	セガ	未定
未定	スーパーモナコGP	セガ	未定
未定	レッスルウォー	セガ	未定
未定	ファイナルゾーンII	ウルフチーム	未定

超新作情報コーナー!!

㊙編集部メモ

●テクノスジャパンから、「熱血高校ドッチボール部サッカー編」が発売されます。タイトル通り、「ドッチボール部」ノリのサッカーゲームです。

●メガドライブ、PCエンジンに移植された「獣王記」が、ついにファミコンにも移植されることになった。アスミックから来年発売の予定。

●「アドバンスド ダンジョンズ アンド ドラゴンズ」のタイトルが「AD&Dヒロー オブ ランス」に正式決定。AD&Dの世界を舞台にしたアクションゲームになります。

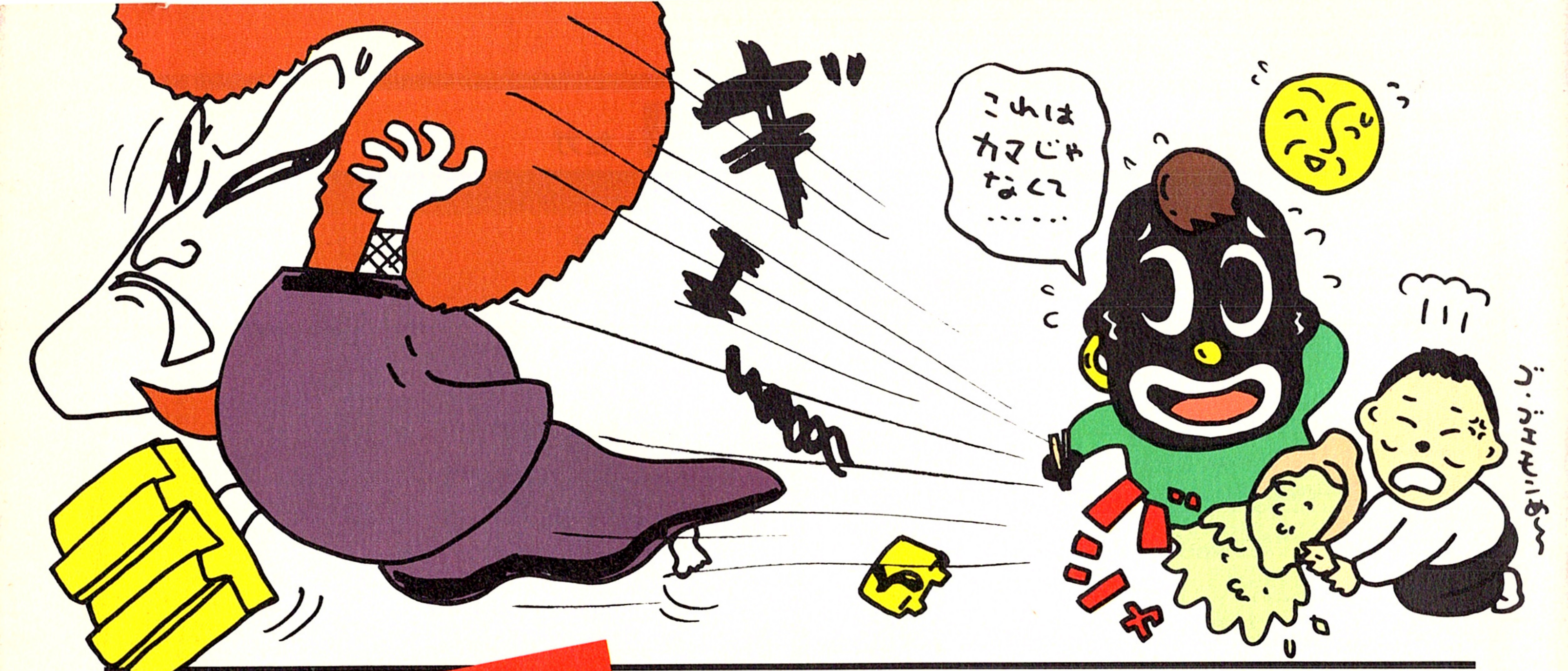
●「スペースインベーダー」がタイトーより、ゲームボーイ版として発売されます。

●ビック東海より、ゲームボーイ用ソフトが2タイトル。「ギャザーズ」は「パックマン」タイプの対戦OKのパズル。「パズルロード」は、はめこみ型おもちゃパズルを題材にした作品です。

●アーケードで人気のシューティング、「TATSUJIN」がPCエンジンに移植されます。発売はタイトーから。

●メサイヤからPCエンジン用の新タイトルが2本発表されました。3月発売の「CYBER CITY OEDO 808」は、サイバー感覚の近未来AVG。「キックボール」は昔なつかしいキックボール(地方によってはフットベースともいうらしい)のゲームです。

※SG対応と表記のあるタイトルは「PCエンジンスーパーグラフィックス」専用のソフトです



ファミコン必勝本 次号Vol.24は 12月1日 金曜日発売！

定価260円（税込み）

●次号は新書版64ページの別冊ふろく大増ページの年末特別号だっ!!

大増ページ 年末発売ソフト全紹介!!

別冊ふろく ゲームボーイのすべて!!

●超人気ソフト徹底紹介特集!!

遊遊記/悪魔城伝説/スウィートホーム

★ホットゲームスキャナーは全11本！大好評ウィズコミック、ウィズ小説も盛りあがります！特別定価になりますが楽しさ倍増！乞御期待

CALENDER

11月17日➡12日１日

11/17（金）	ファミコン必勝本Vol.23発売 Ⓒ忍者COPサイゾウ（九娯貿易）発売 ⓅⒸニュートピア（ハドソン）発売 Ⓒ激突四駆バトル（アイレム）発売
18（土）	
19（日）	
20（月）	
21（火）	
22（水）	ⓅⒸ大地くんクライシス（サリオ）発売
23（木）	
24（金）	Ⓒ寺尾のどすこい大相撲（ジャレコ）発売 Ⓒコズミックイプシロン（アスミック）発売 Ⓒペガスコネクション（シグマ商事）発売 ⓅⒸジャックニクラウスCSG（ビクター音楽産業）発売 ⓅⒸぎゅわんぶらあ自己中心派（アスミック）発売 ⓅⒸ麻雀学園（フェイス）発売 ⒼⒷパズルボーイ（アトラス）発売
25（土）	Ⓒゴルフッ子オープン（タイトー）発売 ⓂⒹ孔雀王2・幻影城（セガ）発売
26（日）	
27（月）	
28（火）	ⒼⒷゴルフ（任天堂）発売
29（水）	ⓅⒸバリバリ伝説（タイトー）発売
30（木）	Ⓒスクウェアのトムソーヤ（スクウェア）発売 ⓅⒸバトルエース（セガ）発売
12/1（金）	ファミコン必勝本Vol.24発売 Ⓒ未来戦史ライオス（パック・イン・ビデオ）発売 Ⓒ道～TAO～（バップ）発売 Ⓒホステージ（ケムコ）発売 Ⓒコンフリクト（ビック東海）発売 ⓅⒸMR. HELIの大冒険（アイレム）発売

AFTER THE GAME

●さて、いよいよ次号から年末年始パワーアップ特別号です。大増ページに別冊ふろく付きですのでよろしく。それから、コミック版ＦＦもよーやく完成なのだ。（㊏）

●もち米も玄米も炊けるジャーを買って喜こんでいた矢先に、今年も誕生日がやってくる。20代も中盤から後半に突入するらしい。ニキビも最近できなくなったよ。（ヒラ坊）

●クリスマスが近づいてきた。この季節に何がツライかって休日に家でゴロゴロしているうちに迎えてしまう夕方。誰かこの魔の時間のつぶし方を教えて下さい。（高城）

●発売直前のリンクスを借りた。「カリフォルニアゲームス」のサーフィンが気に入った。きれいだし気持ちよい。㊏氏はフットバックのおっさんが好きらしい。（ハルク）

●今年の冬はとても暖かい。スキーができるのか心配です。寒いのは嫌いだけど、スキーシーズンが短いと、スキー場がますます混雑してイヤですね、ホント。（マッキー）

●ある夜、帰り道で出会った猫が、後をついてきて、家の中まで入ってきました。トイレについてきたり、ひざの上でねたりと可愛かったけど、結局どこかに行っちゃいました。（根本）

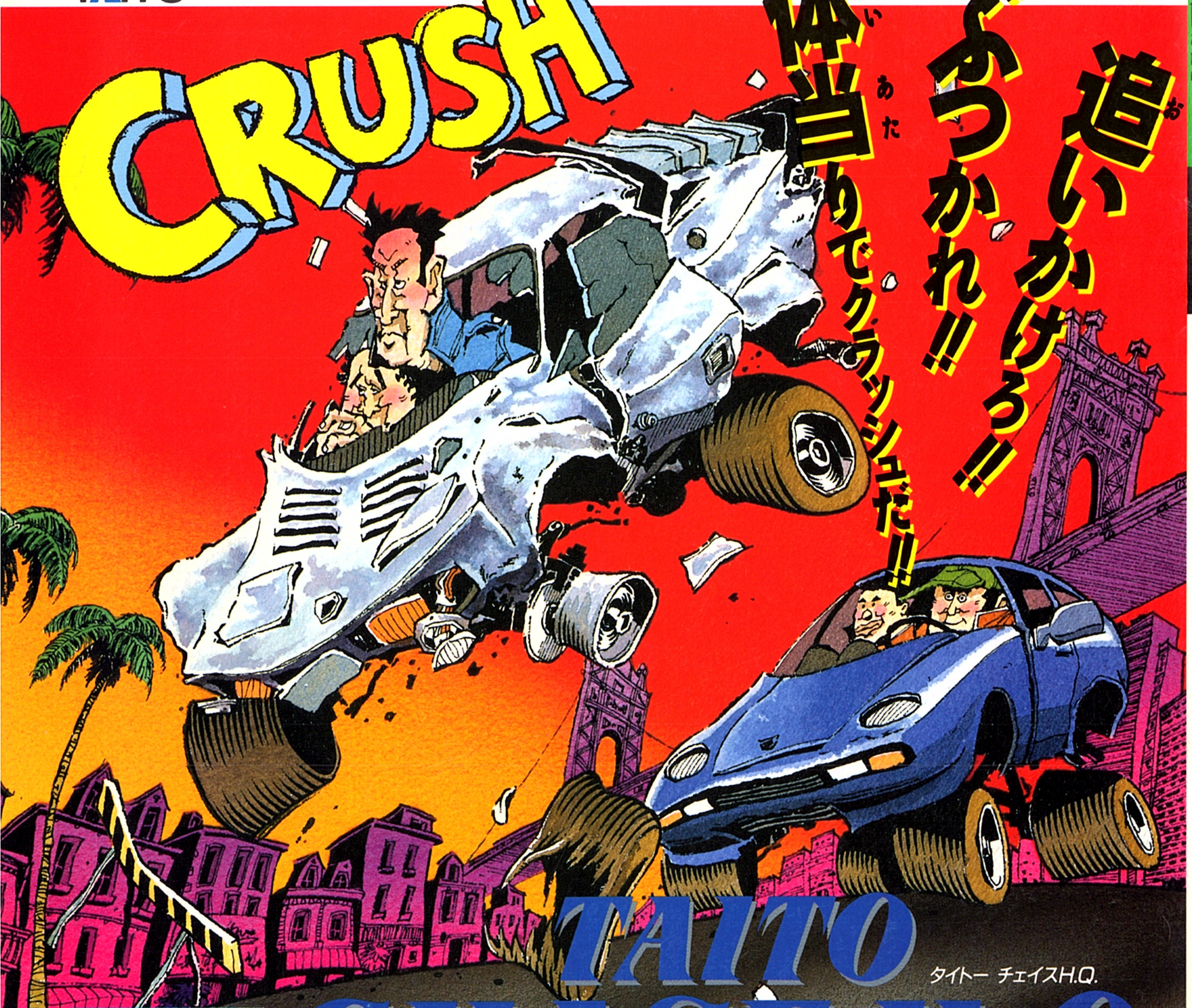
ファミコン必勝本
1989年12月1日号
Vol.23

発行人　蓮見清一
編集人　井上裕務
発行所　JICC出版局
住　所　〒102 東京都千代田区麹町5-5-5
電　話　編集部：03-239-0237
営業部：03-234-4621（東京）
06-204-1966（大阪）
052-201-4181（名古屋）
印刷所　株式会社 光村原色版印刷所
©JICC出版局 1989 雑誌コード27801-12/1
Printed in Japan

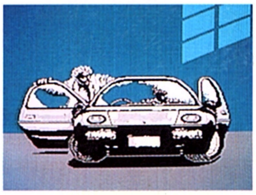


何十年もの時を超え、妖怪『玉梓』は『闇』の軍団と共によみがえった！

『光』一族の命運をかけて里見の『静姫』と『八犬士』は今、立ち上がる。







スピード感!!爽快感!!おなじみCHASE H.Q.がファミコンになってやってきた!!

多彩な犯罪の起こる街、ニューヨークに、CHASE特捜本部、通称CHASE H.Q.が設けられた。刑事トニー・ギブソンは、相棒のレイモンド・ブロディーと共に、日夜逃走する犯人車とカーチェイスを繰り広げていく。

「逃走車発見!! 追いかけろ!!よおし、体当りしてクラッシュだ!!」

ゲームは5ラウンド。どんどん犯人車はパワーアップしていく。キミはどこまで犯人車に追いつけるか!?どこまでクラッシュさせられるか!?自慢の腕を試してくれ!!

12月8日発売予定●価格5,900円

ファミリーコンピュータ用ROMカセット●上記の価格には、消費税は含まれておりません。

●販売元
株式会社タイトー
本社：〒102 東京都千代田区平河町2-5-3

●製作・発売元
株式会社ディスコ

タイトーファミコン情報局
東京03(239)4000 高松0878(33)6340

ファミコン必勝本
12月1日号
1989年12月1日発行
第4巻第23号(通巻84号)
発行人 蓮見清一
編集人 井上裕務
〒102 東京都千代田区麹町5-5-5
雑誌編集部☎03(239)0237
発行所 JICC出版局
定価 260円(本体252円)

ⒸJICC出版局 1989 印刷 ㈱光村原色版印刷所 Printed In Japan 雑誌 27801-12/1